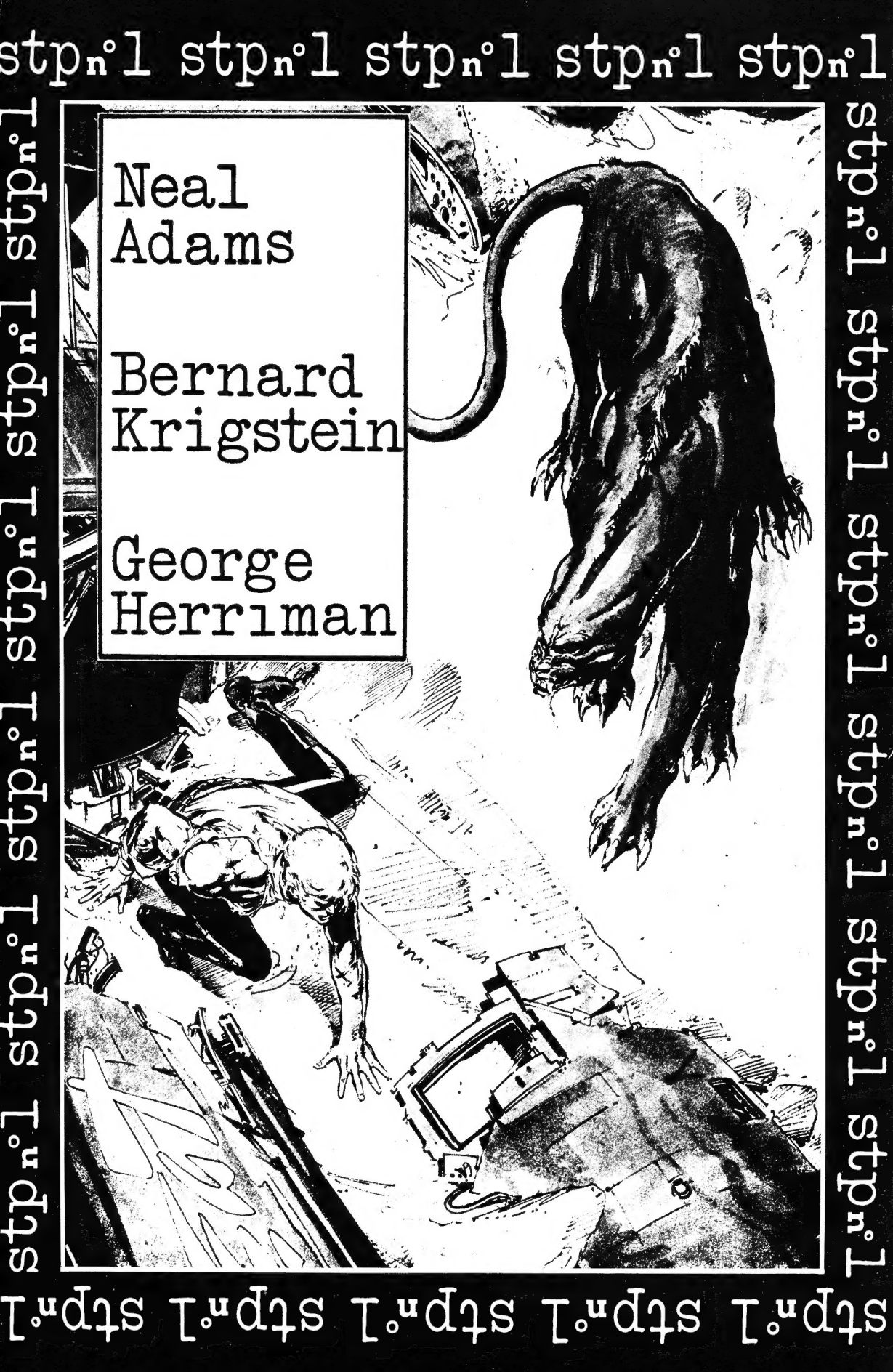
STP

ANALYSE CRITIQUE DE LA BANDE DESSINEE

N°1


Neal
Adams
Bernard
Krigstein
George
Herriman

EDITORIAL STP n°1

La Bande Dessinée, à considérer la plus grande part de sa production, ne manifeste aujourd'hui guère plus que la pure impatience d'une aspiration qui, ne connaissant pas encore son objet et les écartant tous, se jette à corps perdu en ce qui dit le mieux ce manque qu'elle se refuse à satisfaire: le vide, la mort, la dispertion...etc.
Rien d'étonnant, dès lors, à ce que BAZOOKA occupe haut la main le devant de la scène. Puisque scène il y a, et que pour rien au monde on ne la laisserait inoccupée —chaque mois 7 à 800 pages de Bande Dessinée en magazines, envers et contre tout — autant y venir déclamer son impuissance, à grands renforts de collages morbides et de calques où se renie le sens, le devenir, l'avenir enfin.
Discours envahissant, dont la prolixité voudrait nous faire croire au rhizome.
Que Johny Rotten fasse écho à Bazooka, que Bazooka donne à VOIR la crise que nos investigations contemporaines théoriques nous donnent à PENSER, voilà qui ne détermine rien de plus que la profondeur et l'étendue d'une crise. Il reste que MONTRER n'est pas DEMONTRER et que la valeur du refus de la démonstration, bien évidemment, reste elle-même à démontrer.
Prétendre se situer en deçà ou au delà de cette exigence mentale, affirmer le non-assentiment global, ou, ce qui revient au même, l'assentiment au vide, ce n'est pas seulement viser ce qui ne peut pas être, mais aussi, sous des sommets de contradictions, de confusion et de paresse, mentir:
Ecrire pour dire que l'on ne veut pas séduire, écrire pour dire que l'on a rien à dire, que l'on se refuse au dire, voilà le mensonge, la supercherie moderne.
BAZOOKA (nous insistons sur ce mouvement pour, des raisons évidentes qui tiennent autant à l'importance de sa production qu'à son "actualité") réactualise, avec la naïveté toute pure liée au travail véritable depuis longtemps abandonné, un romantisme sans horizon qui n'aspire qu'au silence, mais avec la parole que l'on sait. Comme détresse sans futur, cause volontairement perdue, BAZOOKA dit le manque de la Bande dessinée. En effets épigonaux, quelques contrepoints, ici ou là, qui prêchent avec le même découragement le retour aux récits à suspens à l'histoire à chute, quelque part entre les conceptions fielleuses d'un T. MARTENS et les bassesses délibérées du roman noir.

En marge et ignorant ces incertitudes, ces errements, ces mensonges, engagés dans la pure quête de la beauté, ceux qui, de tout temps, se sont attachés à explorer les limites de leur art, à les exprimer aussi, mais avec un talent, une sincérité et un enthousiasme qui finissent par porter leurs fruits.
C'est de ceux-là que nous parlerons, parcequ'ils nous font vivre, et compensent en les nourrissant à leur insu les incartades mineures et éphémères dont la Bande Dessinée actuelle n'a pas encore compris le vide. Pour ce numéro 1 de STP, ils auront pour noms: ADAMS, KRIGSTEIN, HERRIMAN.

Sommaire:

Couverture:
Titre: Etienne ROBIAL
Illustration: MOEBIUS
Editorial / 3
Neal Adams/4
_____à11
Par la bande
Par Alain REY (in TEL QUEL 66 / été 1976/)
12___à__30
Krigstein/31
_____à38
David Pascal
BD et Peinture (in BD BULLE n°1 (1976)///
39_____à__43
METAL HURLANT / 44
BAZOOKA_____/47
Revues&Publi. /50

L'illustration de couverture a été réalisée par MOEBIUS et l'agence Chevalier, Le Forestier, Michel Pour la société ERAM (+BBDO).

Le STP parait 2 fois par an. N°.0 & N°.1: 23f00 / N°.0: 7F00 N°.1: 18f00 Abonnement: 1 an (2 numéros) 33f00, Payables par chèque bancaire (1) ou chèque postal (2) à l'ordre de: Thierry LAGARDE, 252, Rte du Pontouvre, 16600 RUELLE.
(1): 01.6126 03.101
(2): 1.673.90 P.

Correspondance: Thierry LAGARDE (STP), 44, Rue des Couronneries, 86000 POITIERS.

Ont collaboré à ce numéro: Thierry LAGARDE, YETCHEM, Alain REY, DAVID PASCAL.

Distribution: FUTUROPOLIS diffusion, 8 passage des Ecoliers, 75015 PARIS

STP n°1 | Réalisé en Nov/Déc. 1977
Dépot Légal: 1er Trimestre 78

NEAL ADAMS

LA PAROLE MANQUANTE (liminaire)

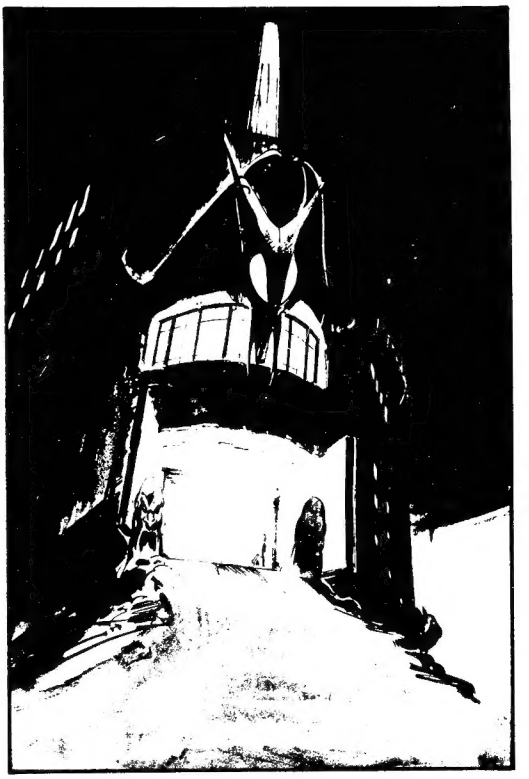
Thierry LAGARDE et YETCHEM .

La difficulté est grande à développer le champ esthétique parcouru par des FRANQUIN, JACOBS ou Neal ADAMS: s'ils sont bien ceux qui produisent le meilleur de la Bande Dessinée, il s'en faut de beaucoup pour qu'ils soient de ceux qui tentent de faire de la Bande Dessinée quelque chose de meilleur. Le refus de cette prétention — que la BD atteigne au statut de 9ème Art — auquel assentissent ceux là mêmes qui seraient les mieux habilités à y réussir donne beaucoup à penser sur ce qu'il reste à faire quant à la "conscientisation" de certains créateurs...

Neal ADAMS appartient à la race, envahissante, des créateurs de Bande Dessinée qui, sortis de leur domaine d'action, reculent les limites de l'infantilisme au delà de l'humainement concevable. Incapables de saisir différemment leur pratique que sous la lumière réductrice de l'analyse (description) technique ou de l'exposition des problèmes hierarchiques et administratifs liés à leur statut socio-économique, nombre de créateurs de B.D. sont à peine interviewables, tant la refonte rédactionnelle de leur discours serait longue — pour qui voudrait s'en donner la peine — à opérer.

Les conversations de Neal ADAMS avec Doug MURRAY (The Neal ADAMS Index), Jeannine et Fershid Bharucha (PHENIX n°42), Pure Imagination (The Neal ADAMS Treasury) n'informent guère sur l'image que Neal Adams se fait de son terrain d'action, ni sur ses desseins profonds en matière de Bande Dessinée: confinés à la superficialité, les propos de neal ADAMS sont rarissimes qui confessent les options artistiques de leur auteur.

Maintenu par des interlocuteurs insipides dans l'inanité d'un monologue —dont la spécificité technicisante permet de faire l'économie d'une reflexion réelle sur la spiritualité de son oeuvre-Neal Adams ne dépasse guère le niveau de l'anecdote ou de l'inoui; et les interviews récentes d'ADAMS relèvent moins de l'approfondissement de la connaissance du personnage que de la superfétation.



Outre l'analyse de Jean Pierre DIONNET parue dans le numéro 14 de PHENIX et dans le ZOOM 14, aucun texte n'a, à notre connaissance, tenté jusqu'ici de determiner l'extention et la limite exactes du travail et du pouvoir de Neal ADAMS.

Pour mémoire, rappelons que Neal ADAMS débuta sa carrière vers la fin des années 50 avec de petits travaux comme "The Fly" (pour Archie Comics), puis, de façon plus conséquente, travailla sur le strip quotidien "BEN CASEY" en 62. Il redessine BATMAN en 1968, puis vinrent SUPERMAN et les X-MEN (pour la MARVEL). Le type de surhomme qu'il créa pour KA-ZAR resta, par après, le standart anatomique en la matière. DEADMAN et Le Spectre suivirent où NEAL ADAMS donna sans doute toute sa mesure.

De GREEN LANTERN ARROW, l'une de ses plus belles créations, Neal ADAMS fit un homme en 1970 et offrit à la Bande dessinée, du même coup, l'un de ses prerniers véritables personnages: assurément le plus crédible.

Pour le reste, Neal ADAMS a fait des story boards pour des émissions de télévision (Ford, Stident...) et, outre ce travail publicitaire, créa des maquettes de journaux ou des affiches de cinéma (Count DRACULA, Westworld, Phantom of The Paradise), des couvertures de livres...etc.

En 1972, se monta la pièce de théâtre WARP (pièce de SF) pour laquelle il était directeur artistique, chargé de dessiner les costumes et les décors. (Broadway)

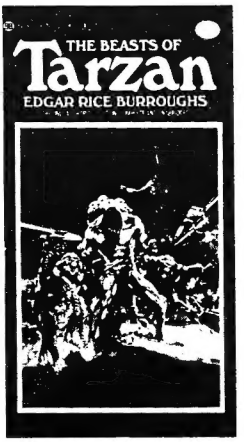
Après l'echec évident de la pièce, Neal reprend la plume et le pinceau et commence des couvrantes couleurs pour la MARVEL (Technique: encres diluables, magic markers). La première (en couleurs) fut destinée à "DRACULA LIVES". (puis BRUCE LEE, MAN THING...etc.).

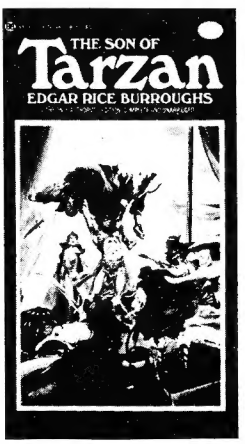
Lorsque BALLANTINE BOOKS décidèrent de refondre la maquette de leur édition de TARZAN, Neal ADAMS fut requis. Sur les 6 couvertures réalisées pour cet éditeur, ADAMS fit de TARZAN l'homme primitif que la vraissemblance imposait.

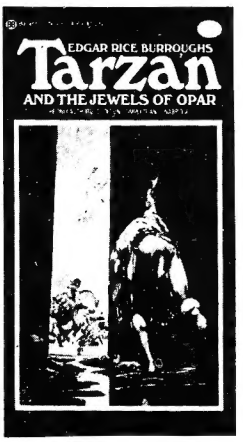
Il travaille désormais, à en croire STERANKO (in MEDIASCENE) pour le National Lampoon sur des effets à trois dimensions.

Indubitablement, Neal ADAMS peut être à juste titre considéré comme le dessinateur le plus influent de ces dix dernières années aux Etats unis.
Prolongeant le travail et l'influence de Jack KIRBY dans le milieu des comics, il a su charger de l'efficacité du réalisme une tradition graphique parfois plus audacieuse, mais moins rigoureuse dans le travail et la traduction des volumes, le choix des plans...etc.
La haute qualité graphique de l'ensemble de ses travaux —qui ne sont malgré tout pas exempts, parfois, de maladresses évidentes, lorsque le travail à la chaine imposa les contraintes que l'on devine — suffit pour comprendre la position privilégiée —à raison— que Neal Adams occupe sur la scène américaine de la B.D.
Pourtant, que Neal ADAMS soit un des chefs de file principaux aux Etats Unis et dans le monde, qu'il influence aujourd'hui encore une pléthore de jeunes dessinateurs travaillant sur des planches retouchées par lui dans son studio de NEW YORK, qu'il soit illustrateur avec autant de talent que lorsqu'il fait de la Bande Dessinée ne fait guère critère quant à son pouvoir d'artiste, si ce n'est pour qui subordonne la qualité à la quantité, la justesse à la virtuosité, pour qui préfère, enfin, la maîtrise d'un genre dans les limites de sa tradition aux audaces d'une recherche qui n'aboutit pas nécessairement.
C'est là un choix que la paresse tient pour justifié et auquel la naïveté, aveuglée par le savoir-faire et la dextérité certaine du maître, assentit, désamorçant du même coup les exigences d'une lecture authentique qui, ne s'en tenant ni à la joliesse de la calligraphie, ni à l'harmonieuse conjuguaison des mots, viserait l'essentiel: le sens.
L'autorité de Neal ADAMS, entretenue par les média spécialisés est aussi pour beaucoup dans le goût tout superficiel et oublieux de ses raisons premières que la plupart des lecteurs de BD lui porte.
A y regarder de près, la sélection est rapide à opérer qui ne retiendrait de l'oeuvre adamsienne que les travaux pour lesquels Neal ADAMS a consentit un réel investissement psychologique.

Neal ADAMS.







En effet, Neal ADAMS a vendu son talent un peu partout (BD, TV, Publicité...etc) mais, dans le même temps, ne l'a pas seulement gaspillé: il l'a bien souvent avili. Le mauvais goût et la vulgarité certaine de la moitié de sa production (qui n'exclut pas la qualité du graphisme proprement dit) tient au peu d'enthousiasme manifesté par lui à l'égard de certains travaux commandés par la MARVEL ou d'autres clients. Et même lorsqu'à l'amour du dessin s'est ajouté l'intérêt pour un scénario ou un thème donnés, Adams n'est jamais resté qu'un excellent illustrateur: tous s'accordent à reconnaitre la précision de son trait et sa maîtrise de ses instruments, mais la frustration est certaine qui donne à vivre ces effets comme insuffisants. Si le dessin de neal ADAMS doit peu à ses prédecesseurs, s'il est l'arme parfaite pour coucher sur le papier les muscles exangues de BATMAN, il reste qu'il lui manque l'essentiel: ce qui fait du graphisme d'un MOEBIUS, plus incertain mais d'autant plus authentique, quelque chose de plus qu'un instrument. Il lui manque cette âme qui fait du trait moebiusien ou de celui de Barry SMITH déjà plus qu'un simple trait, qui fait vivre, soupirer, frémir les formes bodéennes. Certes, les corps de neal ADAMS ont "du poids": les pieds de TARZAN pénetrent le sol et l'on entendrait presque l'impact sourd des torses se percutant lorsque les super-héros s'affrontent. Neal ADAMS n'a jamais omis ni la vie, ni le mouvement, ni l'efficacité. Pourtant, il semble bien souvent trop en faire: là où MOEBIUS serait plus économique dans le tracé, où Barry SMITH évoquerait plus qu'il ne montrerait, ADAMS rend cliniquement la précision et le détail des êtres. Pour ce faire, il s'en remet à l'ordre du savoir-faire, à l'adresse de sa plume, et parfait la surface où d'autres chercheraient à faire, valoir le fond, le coeur des choses, l'esprit d'une situation. L'instrument prend le dessus et l'esprit ne conduit plus la main.

C'est le cas dans la plupart des productions d'ADAMS. L'élégance graphique relève de la pure habitude, ou, pire encore, du cliché esthétique: contre-plongées, éclairages puissants, constructions pyramidales tentent de valoir pour elles-mêmes. Ainsi l'usage des stéréotypes classiques confèrent-ils au dessin de Neal ADAMS le "professionalisme" que l'on y reconnait vite.
ADAMS, parlant des héros de Bande Dessinée en général, affirma au cours d'une interview accordée à Doug MURRAY en 1974: "There's no such thing as a bad comic book character. It's all in how they're handled".
On notera la réduction de la valeur d'un personnage à sa facture essentiellement graphique, qui discrédite, en l'ignorant, le travail d'animation psychologique pour lequel la virtuosité du trait n'est que d'un secours secondaire. Heureusement, et quoi qu'il en dise, ADAMS ne s'est pas toujours tenu à d'aussi consternantes assertions. Il a su produire parmi les plus belles oeuvres que la Bande Dessinée possède à son actif: à ne retenir que son admirable DEADMAN, (saccagé dans l'édition française conduite par AREDIT), le lecteur profane pourrait se faire une juste idée du pouvoir adamsien.

Créé par Carmine Infantino et écrit, pour partie des dialogues, par Jack Miller, DEADMAN fut repris et corrigé par ADAMS avec talent. Ce dernier affectionne à juste titre cette série, sur laquelle il a pu travailler plus librement que sur la plupart des autres, bien souvent tuées dans l'oeuf par les contraintes imbéciles imposées par la MARVEL. Dans le même interview (in Neal ADAMS Index, cf/STP n°0), ADAMS exprime le plaisir qu'il éprouva à travailler sur cette bande dont la qualité doit autant à son enthousiasme qu'à l'intérêt immanent au recit.

Si DEADMAN reste, malgré tout, aussi ridicule qu'un super-héros peut l'être (expressions outrées, paranoïa chronique, sens social forcené, sexe inexistant, et, dans le cas malheureux de Deadman, chaussures de MICKEY), la puissance expressioniste du trait adamsien rend crédible le fantastique le plus invraissemblable: lorsque DEADMAN, qui peut s'incarner à volonté en n'importe quel corps, parle à travers la bouche d'un personnage qui n'a plus d'identité propre que son apparence physique, Adams sait mettre dans son regard la sagacité légendaire de DEADMAN et l'étonnement, l'incompréhension du personnage investi. Le dessinateur sait jouer d'un frémissement de lèvre, du plissement d'une commissure, d'un mouvement des sourcils pour dire cette dualité et inviter à une impossible identification.
De la même façon, l'invisibilité de DEADMAN – rapidement acceptée — tient paradoxalement sa crédibilité de l'invraissemblance du personnage: DEADMAN, de toutes les manières, n'est pas de ce monde; son costume, qui n'est dérisoire et ridicule, foncièrement, qu'à le considérer pour lui même, replace constamment l'instance du personnage dans l'ordre qui le sien: sans doute celui de l'éternité, avec les dieux, hors de celui dans lequel les autres protagonistes circulent, quoi qu'il en soit.
DEADMAN est bien, en ce sens, de ceux qui participent vraiment d'une nature supra-humaine: du moins Neal ADAMS réussit-il à nous le faire croire.

LE MORT-VIVANT...

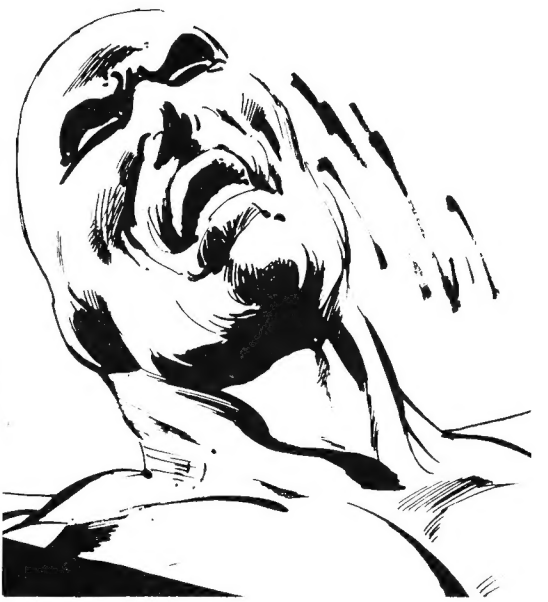
Les pages de DEADMAN se partagent le double talent de Neal ADAMS: d'un coté, la maîtrise complète de l'image fonctionnelle et narrative —qui explicite bien souvent mieux le contenu du récit que ne le fait le texte —, de l'autre, les images atmosphérielles qui, purement psychologiques, donnent à la narration les différentes saveurs, les divers climats qui la parcourent.

Parmi ces dernières, et à n'en devoir retenir qu'une, il faudrait privilégier l'une des plus belles planches de DEADMAN, l'une des plus célèbres aussi —à juste titre — où l'on assiste à la quasi-résurrection du héros: ayant, un instant, perdu inexplicablement tout pouvoir surnaturel — l'infaillibilité divine et la finitude humaine sont alors mêlées —, DEADMAN achève douloureusement une chute vertigineuse sur un sol résistant qui lui laisse à penser qu'il est désormais et pour toujours retourné dans l'autre monde. Subtilement, la même sensation —— qui lui avait donné à croire à sa fin ultime —— le convainc de sa capacité à sentir encore et l'oblige à constater l'évidence de sa vie sauve.
En 5 images, d'une intensité qui tient autant à la pertinence du découpage des vignettes (qui se "redressent" lentement) qu'à l'authenticité des expressions de DEADMAN —il se laisse aller à une joie délirante: "I can touch the earth... I can smell the flowers ...and taste the wild tang of life!! Ifeel!!" —Neal ADAMS éprouve la puissance d'un talent qu'il ignore et prouve par là-même qu'il s'aveuglait sur son pouvoir lorsque, parlant du dessin avec son interviewer du "Neal ADAMS'Treasury", il affirmait: "Drawing is like mathématics; one and one make two. This is, as it is in relationship to that. That is pretty basically what drawing is all about. You work at fixing it. That's basically what it takes, it doesn't take magic."
DEADMAN dément de tels propos. Et c'est sans doute tout précisément parce que Neal ADAMS ne croit pas fondamentalement à la magie de son trait (i.e.: son pouvoir essentiel) qu'il a tant gaspillé, par ailleurs, son talent: même s'il porte à son travail sur DEADMAN un amour certain, il ne semble jamais en mesurer la puissance: Pour toute expression de son enthousiasme, il répond, interrogé dans le même article sur son rapport à DEADMAN: "I had a lot of fun with it".

L'INNOCENCE COUPABLE ///

Un artiste ne peut pas ne pas se faire une haute idée de son art. Il peut, certes, par le droit que la nature lui confère, se faire une piètre idée de son oeuvre passée et à venir. Mais il s'expose par là à de multiples risques: s'il n'est pas animé viscéralement par la foi en un univers que les autres se chargeront de tenir ou non pour sien, il n'investira pas, tôt ou tard, l'énergie nécessaire à la réalisation de son oeuvre, ne consentira pas l'effort proportionnel à l'enjeu —de lui ignoré —de son travail.
C'est, assurément, ce que Neal ADAMS a vécu. Le travail publicitaire ne semble lui procurer aucun dégoût; ce qui serait sans importance s'il ne lui assignait, par là même, le même statut qu'à son travail de créateur de Bande Dessinée. Il s'en tient toujours, en bon américain moyen qu'il est, à l'idée réductrice qui lui fait dire de sa pratique: "I just try to do a good job"...

L'inconscience du pouvoir qui est le sien tient ainsi NEAL ADAMS dans les aléas liés à la création sans unité, sans dessein profond. Qu'un scénario de qualité lui soit proposé comme ce fut le cas, dans les premiers épisodes, pour DEADMAN, et NEAL est à même de produire la série d'images les plus adéquates, les plus brillantes —à les considérer pour elles-mêmes — qu'un créateur de Bande Dessinée puisse enchainer.
A l'inverse, qu'il prostitue un instant son talent pour le compte d'une nouvelle débilité —dont les tiroirs de la MARVEL regorgent — et, avec le même enthousiasme, Neal ADAMS mettra son art au service du ridicule et de la médiocrité qui fascine les teenagers américains ou les consommateurs (pour ce qui est de la Publicité) auxquels il s'adresse.
Si ce mouvement de va et vient entre des créations qui atteignent parfois à l'art et des âneries déconcertantes (Batman et autres) est possible, c'est que Neal ADAMS n'est pas de ceux qui portent en eux un monde qui leur est propre et pour lequel ils se refusent à certaines concessions L'artiste véritable — dont le concept n'est révocable en doute que pour qui n'en éprouve pas concrètement le pouvoir chaque jour de sa vie —ne se mesure pas au grand nombre d'oeuvres importantes qu'il a produites; à l'inverse, il se reconnait à la faible proportion des productions secondaires auxquelles il a donné le jour.
A s'en tenir là, Neal ADAMS resterait hors de toute comparaison possible avec les gens qui, dans le même champ, autorisent par la qualité de leurs oeuvres la prétention de la Bande Dessinée à atteindre au statut de 9ème Art.



Mais il y a plus encore: mettre sur le compte d'une inconscience toute contingente le regard réducteur de l'artiste sur son oeuvre relève de l'indulgence la moins tenable lorsque l'évidence d'un talent réel coïncide avec la bêtise crasse d'un créateur qui, de fait, cède aux tentations insidieuses de la médiocrité et à la séduction de mythologies infantiles dont son oeuvre révèle la déconcertante insipidité en les voulant glorifier.

Dès lors, que le talent fut en puissance ou en acte (et certains éléments de son oeuvre l'actualisèrent effectivement) "talent" reste le seul terme adéquat quant à la juste qualification de son pouvoir: là où BODE' fait montre de génie, MOEBIUS d'inspiration authentique, KRIGSTEIN ou HERRIMAN d'esprit, Neal ADAMS manifeste de simples dispositions dont l'effectivité reste encore à mettre en acte.

DEADMAN lui même, lorsqu'une connaissance plus approfondie des travaux d'ADAMS a permis de parcourir le champ entier de ses productions, apparait à la rétrospection peu digne de l'intérêt qu'on lui avait d'abord porté: ce n'est point là le signe d'une erreur de jugement, mais, à l'inverse, la preuve du pouvoir illusionniste dont un créateur professionnel et qui s'en tient à "bien faire son travail" est capable.

La lecture achevée, et outre quelques belles mais sporadiques séquences, quelques accumulations de trouvailles graphiques d'un effet certain, on ne peut pardonner à Neal ADAMS d'avoir conservé le nom de "RAMA KUSHNA" pour désigner la divinité dont DEADMAN tient ses pouvoirs, de lui avoir mis les pieds dans les chaussons de Mickey Mouse, d'avoir laissé passer des dialogues équivoques et dérisoires (1), de n'avoir, enfin, pas su sauver la dramaturgie fantastique d'un récit aux rebondissements tragiques du ridicule affligeant de l'ensemble. On ne peut pardonner à Neal ADAMS, précisément parce qu'il est capable du meilleur, de produire parfois le pire.

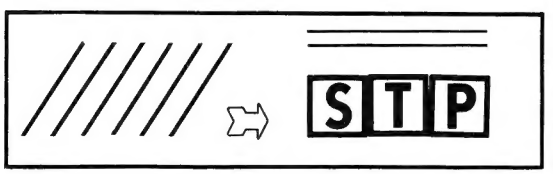
Au sein de la même production, cohabitent ainsi les effets les plus convaincants et les plus attristants du pouvoir adamsien. Dans la première image de l'épisode "LA SECONDE EXISTENCE DE DEADMAN" —parue dans le numéro 11 de la revue ECLIPSO pour la version française —, DEADMAN, guère crédible dans ses pantoufles disneyennes et terrassé par la censure qui lui a définitivement porté "A KICK IN DA BALLS", se perd en des incantations puissantes et étonnamment émouvantes (sérieusement cette fois), où la déchirante crédibilité de la situation le dispute à la beauté des alexandrins:

"...Je capture un assassin et un autre l'abat."

LE PAPIER Á VIF.

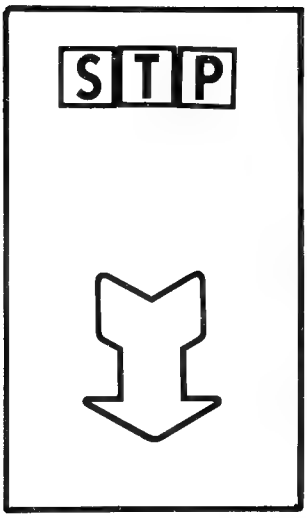
Neal ADAMS possède les armes susceptibles, s'il les mettait plus souvent au service de textes interessants, de produire les plus puissants récits de la Bande Dessinée. Sa plume acérée semble écorcher le papier. Quantitativement et qualitativement, il laisse les traces d'un rapace. Avide de formes, de contours, de postures inédites, sa griffe accroche chaque muscle (ceux que l'imbécile censure a bien voulu lui laisser), chaque éclat lumineux avec précision. Elle creuse les contrastes nerveux du corps vigoureux d'un DEADMAN, taille ici et là les rocs d'un univers pré-historique ou le socle d'un révèrbère de la 113ème rue avec la même acuité.
Le trait fulgurant s'arrête là où il le faut.
S'il déborde parfois le cadre de l'image, coupe le tracé d'une silhouette, c'est pour ajouter encore au dynamisme d'ensemble. Mais son exactitude reste totale, même s'il n'est pas toujours économique et si Neal ADAMS n'en fait pas toujours l'usage qu s'imposerait. Quand on possède le talent, les outils et la classe de Mr. Neal ADAMS, on ne dessine pas des conneries (DRACULA et autres BATMAN); on profite du trésor que l'on a entre les mains pour réaliser ce à quoi tant et tant voudraient déjà croire: la Bande Dessinée comme Art.
A la double objection qui mettrait en évidence — ce que nous avons fait — la qualité de certaines illustrations ou récits de la main de Neal ADAMS (par lesquelles il dépassa largement le cadre des limites habituelles de la B.D.) et qui, dans le même temps, allèguerait les obligations et les contraintes auxquelles un créateur de B.D. américain doit se plier (exigences de la maison d'édition, du public...), il suffirait de répondre que produire quelques histoires hautement dramatiques et vraies (GREETINGS, MIRAGE...) ne traduit que l'impuissance du créateur a faire davantage, et, pour ce qui relève de la seconde remarque, se taire.

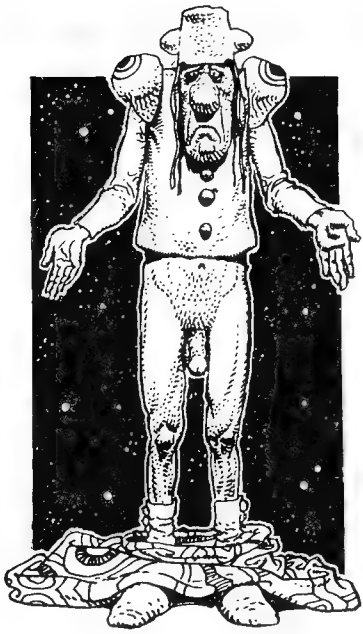
S'il existe en effet des gens pour accepter la valeur d'une telle argumentation, c'est qu'ils sont aussi pourris et inconscients que les éditeurs qui prétendent connaitre les goûts du public et donner à chacun selon son désir, prétention douteuse où l'on peut suspecter la démagogie la plus grande alliée au mercantilisme le plus vil.

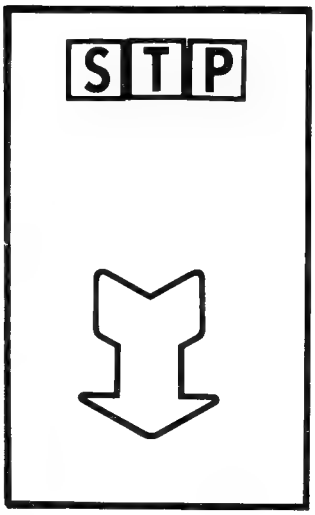


LE MONSTRE.

Neal ADAMS est presque un artiste, un créateur de génie; presque, comme le monstre de FRANKENSTEIN est presque un homme. C'est ce "presque" qui fait de ce dernier un monstre. Neal ADAMS est un monstre. La Bande Dessinée est un monstre. Impardonnable sera toujours ce décallage, ce "presque", aussi longtemps du moins que des créateurs de B.D. donneront la preuve qu'ils le pourraient réduire sans peine, s'ils le désiraient profondément.
Mais pour vivre de ce désir, sans doute faut-il désirer vivre ailleurs: loin du champ clos et sclérosé où la Bande Dessinée noie de multiples talents (ainsi CUVELIER ou KRIGSTEIN passèrent-ils à la peinture), loin d'un genre qui, de fait, s'ignore comme art en puissance .
Faut-il encore croire à la possibilité d'accéder là où le regard pur de ceratins personnages de Neal ADAMS se pose, loin du support débilitant du comic-book, de l'idéologie ringarde des comics, là où s'épanouissent les choses véritables et profondes auxquelles nous aspirons notre vie durant ?
Ou bien nous faudra-t-il encore, pendant quelques décennies, souffrir l'affligeant spectacle d'un MICKEY MOUSE à l'agonie?
Neal ADAMS affectionne manifestement le spectacle de la violence et de la souffrance: c'est, en l'occurrence, ce qui nous inquiète.







PAR LA BANDE

(Alain Rey)

tel quel No 66©

Comme son objet, ce texte joue de l'interruption. Avec ses cases manquantes, il est destiné à former un essai où il s'agira de conter :

— comment une esthétique et un système signifiant, nés de la copulation longtemps stérile du figural et d'un texte montré, se sont constitués autour d'une révolution des media ;

*— comment l'imaginaire collectif, dans cette construction narrative imageante, se révèle en symptômes *.*

Empruntant au savoir des spécialistes (esthéticiens, sociologues, sémioticiens), on y tentera de définir le genre, d'étaler sa fantasmatique et d'évoquer leurs conditions de production.

Fragment fertile d'une histoire du Désir social, médium onirique massif, la bande dessinée renouvelle les chemins du regard, réinvente la lecture, dérange le langage. Les symboles devenus icônes et les figures y signifient. Ces perversions sémiotiques, leurs sources dans l'inconscient et leurs cheminements dans les pratiques sociales, tels sont les thèmes, qu'il fallait au moins scénographier.

La suite inexorable des cadres où se situe, morcelé, le récit; la page éclatée où les regards se perdent, se reprenant en lecture; le vertige devant la profondeur inépuisable du dessin le plus simple, devant la simplesse d'un discours apparemment plat.

* *Nota bénin.* Écrire sur la bande dessinée ne va pas sans masochisme. Outre le handicap de n'être pas adonné compulsivement à cette drogue, " la bêtise crasse et la paresse insigne des critiques " (J. P. Dionnet, dans *Charlie*, sept. 75) me définit, outre l'ignorance forcée d'un corpus inépuisable. Sans parler de la difficulté de dire. La langue française digérant mal les réalités nouvelles de la culture populaire, son lexique est ici d'une pauvreté ascétique. ' Bande dessinée ' est long, inexact et ambigu; en effet le genre n'est pas prisonnier de cette forme horizontale; en outre, les illustrations sérielles du XIX[e] siècle sont en effet des bandes, dessinées, mais structurellement étrangères au concept élaboré (les termes anglais ' comics ' ou ' funnies ' sont autrement déplacés). ' B.D. ' ou ' bédé ', un peu nigaud, est commode. Pas d'adjectif (" bédéique " ?). Rien pour traduire ' comic book ', réalité spécifique, différente de la bande de journal, de l'album et du livre. Hésitation sur ' bulle ' et ' ballon ', tous deux gênants par la connotation sphérique (' phylactère ', outre le pédantisme, l'est plus encore, ' fumetto ' n'est pas acclimaté hors d'Italie). Aucun terme tolérable pour désigner l'étude de la bande dessinée : ' stripologie ' et ' bandologie ' mesurent les pouvoirs de ridicule de la morphologie gréco-moderne. L'usage langagier n'est pas bandant; pourtant, comme disaient Malherbe et Vaugelas, il nous baise. Une réforme terminologique ne pourrait être que collective, mais les spécialistes s'en foutent.

Là est scandé l'irremplaçable, dans ce creux des graphismes heurtes — linéaire, le langage; étalé, dés-ordonné, le dessin. Mais la langue se fait ici dessin et le dessin s'ordonne en discours. Le temps, instantanément, est dit.

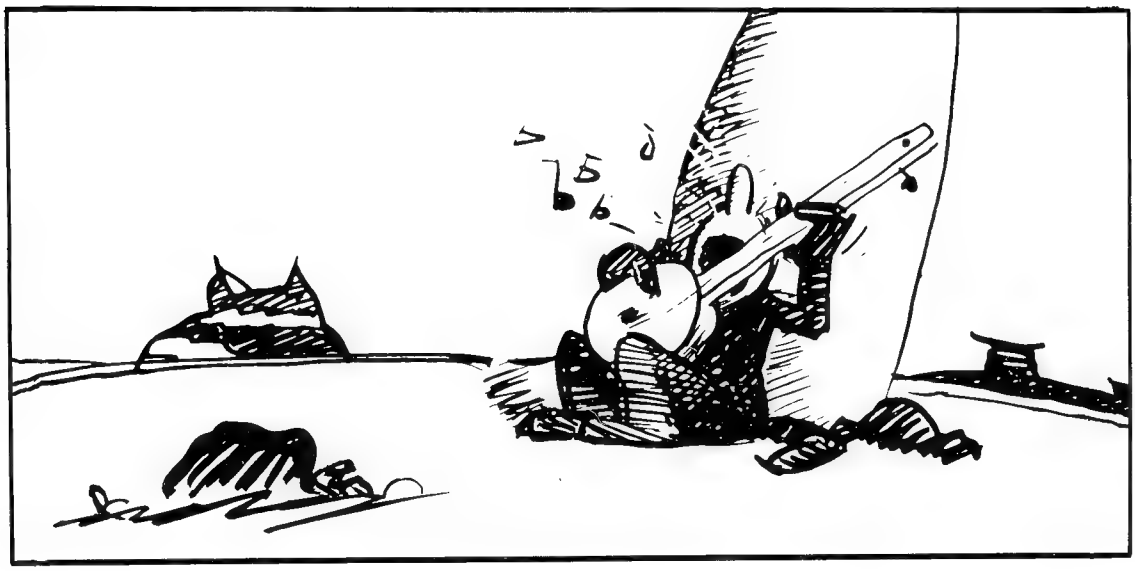
La bande dessinée, phénomène social et code, relève d'une culture et d'un temps précis. Dans l'Europe fin de siècle, une rêverie contrôlée, pédagogique, s'installe dans les journaux pour enfants. Une narration imagée cède à l'autorité d'un texte suivi, assumant une littérarité correcte, et l'image respecte les conventions d'un apprentissage : Christophe trace de la même main les leçons de choses de l'école laïque et les aventures ridicules des ilotes de la bourgeoisie. Au contraire, chez les requins du grand journalisme américain, il s'agit d'abord de vendre, d'imposer une loi; non plus d'instruire en bonne conscience quelques milliers de gosses, mais de séduire l'Américain en train de se faire. Le *Yellow Kid* d'Outcault, hilare et chauve, cogne et saccage sans raison, n'apprend rien à personne; sa chemise jaune affiche le discours parlé des faubourgs pauvres. Des graphismes tremblotants (Dirks, Bud Fisher, Opper) menacent le dessin classique d'une tout autre manière que l'art post-cézanien. Une sorte de primitivisme fictif alimente un humour schizophrénique.

Synthèse géniale des décalages graphiques, langagiers, narratifs, Herriman et son *Krazy Kat*. C'est entre lui et Windsor Mc Cay, dessinateur style nouveau d'une habileté extrême et oniriste délicat, que la plus forte charge poétique se répartit. Ces deux œuvres, apparues en 1905 et 1910-1913, posent et résolvent la plupart des problèmes du nouveau moyen d'expression.

Chafolle (*Krazy Kat*, par George Herriman)

La psychanalyse simplette, à coups de symboles univoques, a ravagé l'exégèse de cette bande, l'une des favorites des têtes d'œufs intellectuelles, ignorée du grand milieu américain (middle class, middle West) et que l'Europe n'a pas connue. Œuvre délicate et que sa charge d'inconscient désignait aux herméneutiques minimales, pseudo-jungiennes ou freudiennes, Krazy Kat est une petite machine graphique et linguistique fonctionnant pour son propre conte, et découvrant par décalages contrôlés les pouvoirs du code.

La page y est reconnue, surface unique. Le quadrillage en cases autonomes, suggéré et nié, y fonctionne par ruse, virtuellement — succession horizontale des scènes, réserves sombres d'un ciel nullement nocturne —; il se réalise par accès : des rectangles, des iris circulaires s'enlèvent de l'espace total. Cette construction plane, soulignée par des " bulles " quasi quadratiques, par un horizon doublement tabulaire, graphiquement et narrativement (une Mesa arizonienne), est à peine compromise par les obliques d'une perspective partielle et les courbes fermées définissant les personnages. Reconnaissance de la surface, affirmation du trait signifiant, dénonciation de l'artifice du cadre : Herriman pose un répertoire autocritique qui désigne le code en le faisant agir.



Pour quel message ? La trame du récit se tisse entre trois termes. Une chatte doucement dingue, bêtasse, poète; l'amour cool. Un souriceau agité, malveillant et loquace, mû par la compulsion : foutre une brique sur l'occiput félin; c'est Ignatz. Le p'tit chien flic aime Krazy, guette la brique et boucle Ignatz chaque fois que le délit flagre.

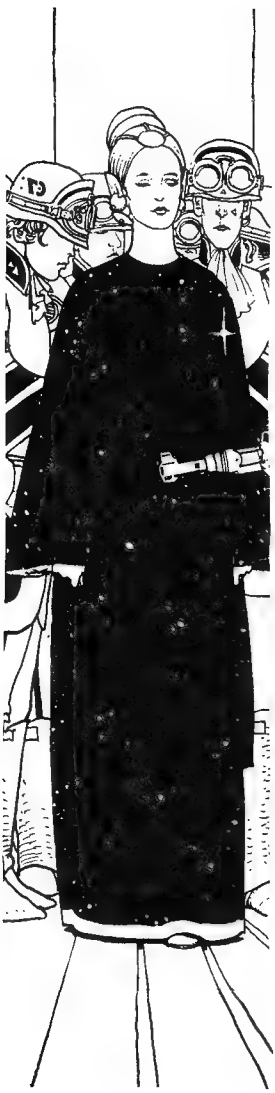
Krazy Kat a intrigué par son androgynie. L'aberration sexuelle est d'abord langagière; en anglais, les chats sont grammaticalement vaginés (pussy, la chatte). On en parle comme d'elles. Anthropomorphe, Krazy doit avoir droit au masculin : *cat*, c'est aussi mec, gars. D'où un flottement agréable en matière affective. Ignatz et son antagoniste Offissa (Officer = agent) Pupp sont dépourvus d'ambiguïté générique.

Un modèle actanciel simplet rendrait proppement compte du conte : I, opposant de K, cherche à le (la) sonner; OP, adjuvant de K, veut l'en empêcher (rare) ou à l'en punir (fréquent) par l'emprisonnement. En fin de page, la tête triangulaire d'Ignatz s'encadre à la fenêtre barrée de la tôle; son élargissement périodique suffit à réenclencher la mécanique.

La répétition compromet la linéarité temporelle : une image très philosophique montre Pupp, se grattant la tête devant la prison où Ignatz, attentif derrière les barreaux, lorgne. Le flic se pose *la* question : " Est-ce que c'est *déjà* arrivé, *ou* est-ce que ça *va* arriver, heh-h-h ? "

Tel Vautrin, Offissa Pupp est l'instrument d'un pouvoir qu'il ne peut enfreindre. Qu'Ignatz sonne Krazy en sa présence (zip, pow) alors qu'il a oublié son bâton punitif, il chope la brique au vol et sonne Ignatz (zip, pow), puis s'emprisonne avec le délinquant, ayant commis même délit et fait prévaloir affects sur fonction. Cette rigueur légale s'articule à la compulsion ignatzienne pour réserver à Krazy la zone indécidable du désir.

Sans être transparente, l'iconologie, dans sa fixité nécessaire, alimente le récit. Pupp est vêtu en flic américain 1920, redingote à gros boutons, gants blancs, insigne en étoile, mais son couvre-chef, plus proche du képi que de la casquette, joue le rôle exotique des inscriptions en espagnol. Sa chiennerie est onomastique; graphiquement, c'est un gros mec à nez en patate, placide ou perplexe. Habillé, comme la plupart des comparses — une cane chapeautée, en robe, portant parapluie, ou l'épouse d'Ignatz... — il ne trahit son animalité que par des détails. Krazy et Ignatz, patient et agent de l'*acte*, limitent leur animalité par leur action, mais annulent leur humanité par une nature : chat(te) et souris, ils n'ont pas de vêtements, mais des appendices, queues ou oreilles. Une bizarrerie ornementale déséquilibre Ignatz, pourvue d'oreilles rondes, dont l'une est blanche, l'autre hachurée. Ignatz est simplifié jusqu'à la défiguration enfantine: quatre courbes fermées (oreilles, tête, corps en patate, avec l'ombilic) quelques droites figurant les membres. La vivacité est requise. Krazy est plus massif, plus sombre, plus disgracieux, sans érotisme. Seul le masque blanc du visage laisse prévoir l'élégance d'un autre chat-poète, Félix. Herriman se refuse à fixer une figure intangible, équilibrée, comme celle de Pat Sullivan, ou de l'atelier Disney. Une partie de son pouvoir vient de cette incertitude, que l'industrialisation du genre interdira jusqu'à l'explosion souterraine des années 60. De fait, cette chat au ventre rebondi, à la queue en



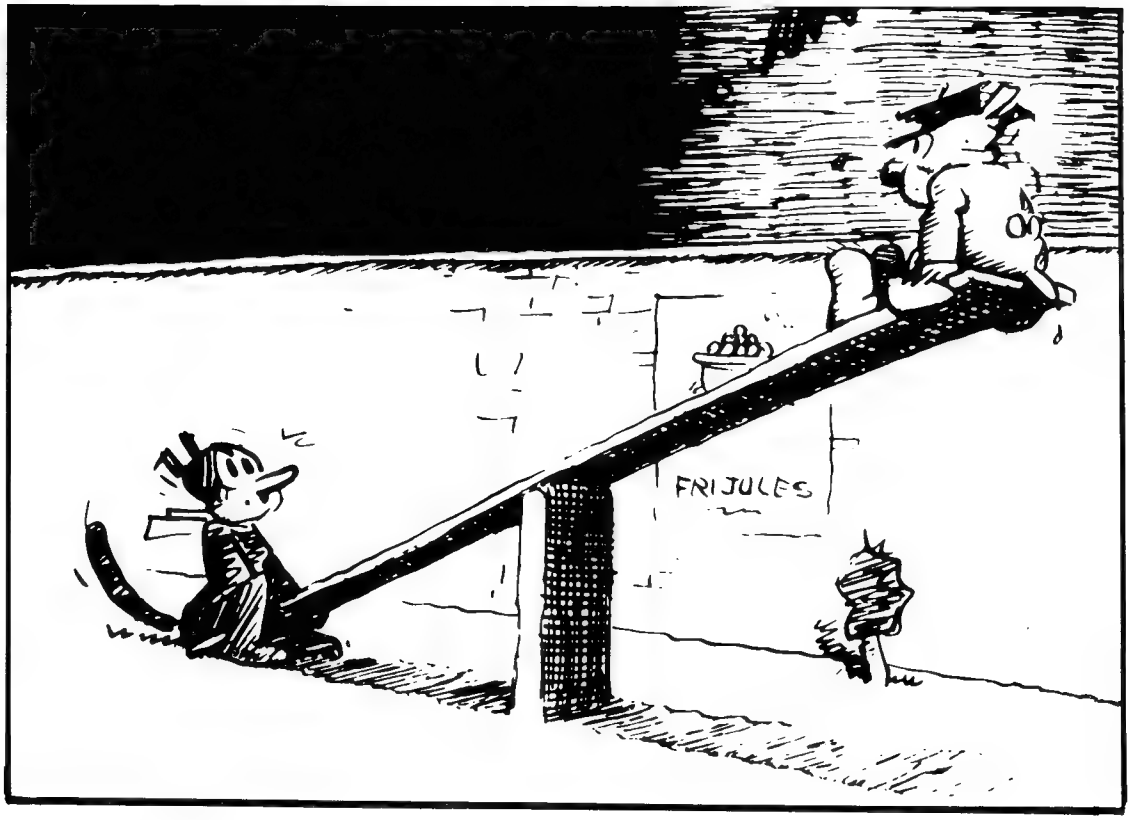
boudin, aux oreilles en lamelles, aux yeux punctiformes ahuris, au nez proéminent surmontant une ombre ambiguë de moustache projette les sentiments opposés de ses comparses. Elle évoque l'image imprévue d'Hitler, propre à déclencher, la chose est connue, plus de fantasmes sexuels que de réactions raisonnables. L'amour de Pupp, la haine indispensable d'Ignatz s'appuie sur des rapports graphiques : le travail d'articulation qui greffe le textuel sur l'iconique est ici clairement observable. Mais peut-on parler d'iconicité ? Le signifiant graphique ne renvoie pas par analogie perceptive, ne requiert nulle image mentale chimérique; définit un rapport de convenance avec l'élément narratif.

Le léger flou des premiers grands dessinateurs de bandes évite le figement de l'imaginaire et le dévers de l'image en objet. L'imprécision assumée dans la répétition garantit la dominance du récit. Au contraire, Popeye, Donald, Snoopy, Astérix ont tendu, par une précision absolue dans l'imagerie, à sortir du code. Issus d'un texte, ces pseudo-signifiés deviennent singifiants (singeant le signe) et se désignent. Alors que l'unité dynamique du récit est le seul renvoi possible des figures constitutives, l'une d'elles peut condenser par la connotation un texte virtuel, suffire à fournir de fantasmes la collectivité, devenir vraiment religieusement, icône. Des figures romanes ou gothiques de saints aux personnages baroques, de ceux-ci aux statues saint-sulpiciennes, iconographies dé-graphées, le chemin est le même qui conduit des actants imagés à leur reproduction publicitaire. Outre les facteurs socio-économiques, il y faut une surdétermination que garantit l'extrême fixité reproductrice. Comme le moulage en sculpture, et le plâtre, le dessin animé industriel, par l'exigence de précision, le repérage minutieux, a contribué à l'évolution. Disney a failli réussir le crime parfait.

Les petites images d'Herriman, au graphisme légèrement imprévisible, renvoient aux pièces d'une machine narrante marrante. Les commentateurs qualifiés évoquent à son propos des psychologies (raciniennes et triangulaires, en France). Ils récusent toute autre lecture non triviale que la leur, et notamment le recours à Freud. Tout est permis, pourtant. Le seul ridicule est de ne pas situer à leur niveau fantasmatique les ombres engendrées par les trois facteurs premiers : forme graphique interne de l'image, discours écrit et symboles graphiques, configuration totale d'une surface (la page) et d'un syntagme narratif. Du récit isolé, on ne peut parler (le traduire en langage) que par trahison. Les dimensions de la critique (personnages, psychologies, décors, vision du monde, critique sociale, etc., etc.) glissent au plan englobant d'une intertextualité. On peut y jouer, mais il faut savoir qu'il n'est plus question, spécifiquement, de l'objet.

Primairement, les fondements du code ne se décèlent qu'aux détails perçus avant tout délire d'interprétation. Exemple : les personnages d'Herriman laissent voir leur bouche (trous noirs) dans le chant et le cri, point dans la parole. Celle-ci est coupée du corps, enfermée dans un rectangle tremblotté, où le graphisme restitue, paradoxe, les voix.

Tous les textes de bandes dessinées, subtils, banals ou ineptes sont dignes d'analyse, en tant que structures ouvertes, fonctionnellement incomplètes. Les phrases molles,

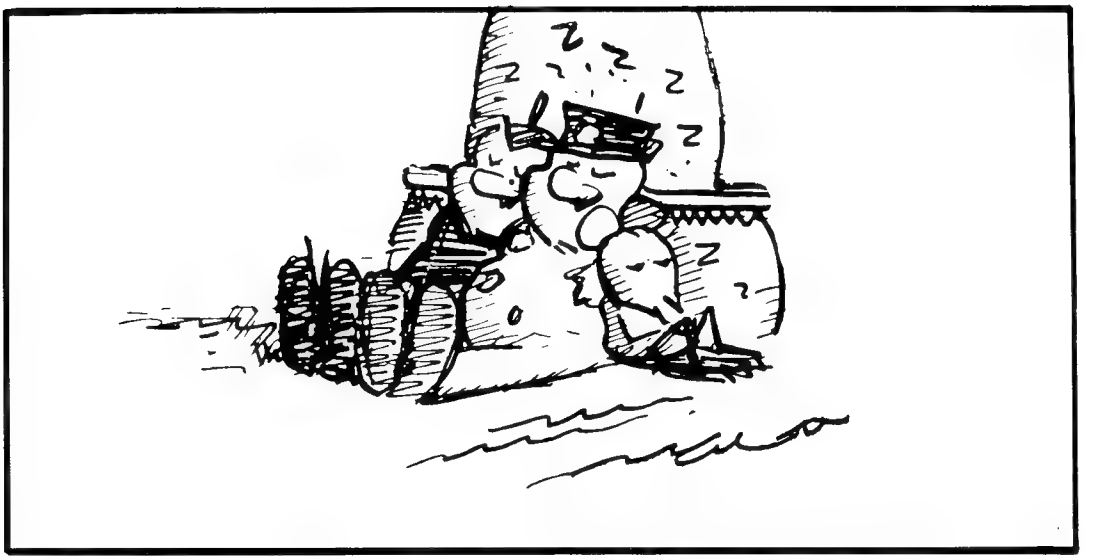


convenues et correctes de *Tarzan* ou de *Prince Vaillant* — d'ailleurs tracées sans origine, privées de bulles, comme lambeaux du livre, contribuent à une linéarité globale d'où l'explosion phonétique est bannie; leur littérarité de drugstore fait leur efficace. Au contraire, les dialogues composites de *Krazy Kat* (comme ceux de *Popeye* et quelques autres bandes) aident à construire un petit univers décentré, préparant les recherches récentes. Alors que le graphisme, homogène, inimité, conduit d'un mouvement égal l'imaginaire hors culture, le langage se différencie violemment, si cent fois moins que dans la société. Ignatz manie la brique du verbe avec une adresse vivace : shakespearien, allitérant, assonant comme il assomme, il manie l'acte de langage. Tel les tricksters de contes populaires, il inaugure verbalement la tromperie et tisse autour de ses antagonistes le filet du logos. Pupp lui répond sur le mode imitatif, ses maladresses et ses emprunts inattendus renchérissant en rhétorique. Le verbe innocent et fautif de Krazy, indiqué par des transcriptions qui s'écartent de la norme graphique, sans modifier forcément le phonétisme (*-ea-* transcrit *-i-* dans *it*, *lif*, *wiv*...) et par des analogies (look folk*ses*) souligne l'innocence et poétise l'inculture.

Certains dialogues difficilement traduisibles dans leur rhétorique retorse, bouffonne ou allusive, servent de contrepoint à un statisme du dessin [1]. Ailleurs, l'élément scriptural annulé prend place parmi les éléments formalisés du code, avec les traits conventionnels de mouvement et les signes de ponctuations.

La partition des codes musicalise la page : le graphisme définit l'ossature narrative, avec ses multiples charges, la couleur par aplats simples crée des microséquences homogènes, l'écrit dynamise et écartèle un récit trop simple.

Le fond du dessin, enfin, dépayse. Avant toute fiction anticipatrice ou fantastique, Herriman a formé derrière le récit un milieu inconcevable. Comique et inquiétant, le décor déchiquette espace et durée. Sur les zones horizontales du sol, des masses simples, au géométrisme incongru, sont lisibles en formations rocheuses, arbres isolés, végétaux ou habitations désertes, sculptures. Ces stabiles sont instables. D'une image à l'autre, ils disparaissent, se substituent ; la ligne d'horizon n'est pas sûre. Le temps du récit, des personnages, du langage, est linéaire et régulier ; celui du milieu est sporadique. Les mutations d'une géologie affolée, indifférente à l'illusion du continu, menace le récit. Ce décor d'impermanence n'inquiète pas les protagonistes, qui doivent vivre d'une répétition indéfinie. Ignatz s'acharne à déplacer sa brique qui semble enracinée, alors que le mur derrière lui change, dessin des briques ici perdues, affiche esquissant



sa petite bande dessinée autonome : el perro perezoso ; hueso por la sopa ; zapato, liton sous les dessins). Là, Krazy rumine en trois images, devant une maison plate, puis une masse de rochers parallélépipédiques, puis un entassement pyramidal, le ciel passant du clair au sombre et redevenant blanc. Par ces minces métamorphoses, l'œil blesse la raison ; par leur indifférence, il rationne le délire. Comme les phrases qu'elles accompagnent, ces mutations sont un discours à la syntaxe inconnue. Mobile comme une écriture aux signes en invention, le paysage se dérobe et souligne par sa précarité la fallacieuse cohérence des premiers plans.

Ce procédé est souvent qualifié d'absurde. Très rationnel, il dénonce l'arbitraire des illusions perceptives et la manipulation trop évidente des durées. Il connote le code qui permet à l'ensemble de fonctionner, et perturbe la fausse transparence des signes. Comme les mots, allitérés, s'épaississent en images et renvoient à des voix, les décors déplacés s'organisent en emboîtements, constructions, purs volumes disponibles pour signifier n'importe quoi. Ils représentent par leur indifférence, leur puissance informative d'objets imprévisibles, la déconstruction des contraintes, sans cesse interdite, refoulée.

Cette liberté réduite par la Règle, la révèle, l'accepte, la refuse ; on peut l'appeler poésie.

Elle n'exclut pas l'explication.

Déplacement, condensation, et quoi encore ? Justement. Ces récits tournoyants, conscients et diurnes, charrient l'onirisme par tombereaux. Les petits guignols d'Herriman ne sont pas assez rigides, assez stylés pour interdire les projections, l'envoûtement et toute manœuvre intime. Le jet de brique, message, orgasme, cérémonial, catastrophe, neutralise les relations fondamentales. Agression, tentative et fiction de meurtre pour l'émetteur, c'est aussi un énoncé de passion pour la bestiole ambiguë qui reçoit le coup dans l'éblouissement, l'accueille en planant, le commente avec effusion. Pour le patient de police, témoin légalement ému, c'est un délit punissable et la vision insupportable de l'amour. Nier la sexualisation de cette brique est inepte : Herriman en fait l'étymologie par recours à un moellon archétypal portant un message érotique ; dans chaque narration, loin de se dérober ou de réagir, Krazy encaisse, jubile et jouit. Proverbe anglais : *to be like a cat on hot bricks* (être comme chat sur brique chaude). *To drop a brick* (laisser tomber une brique) signifie « faire une gaffe ». Connotations de malaise, d'incertitude, d'acte manqué. Et quoi de plus *condensé* que cet objet ; masse obtuse, pongienne, acceptante. Le génie d'Herriman est d'avoir réuni dans un événement simple, infiniment complexe, toute catharsis, pour tous ses personnages. D'avoir tracé ce rapport : qui aime reçoit, ne peut rien faire à l'autre. L'acte vient d'ailleurs : compulsion inexpliquée, légalité sans racine[1]. Ignatz ignore et comble l'objet de sa haine, Pupp ne peut punir. Chaque désir contourne et survit.

1. D'un côté, perversion et névrose ; de l'autre, répression. Le modèle initial de Reich, et son simplisme.

L'écrit dur.

Dans ce domaine, comme en tout système partiellement alinguistique, le commentaire assimile l'œuvre à une linéarité syntaxique. L'essentiel, l'espace organisé qui triche entre les deux dimensions du support et la suggestion perceptive du monde, n'est pas directement dicible. L'écran crée ; la critique crève son objet. Ici, un autre élément est ris dans le plan : le son des voix et du monde. Phonèmes et bruits représentés par un lettrage et quelques symboles. Cet élément doit faire partie du dessin, discrètement dans les débuts — et dans les bandes narratives à dominante textuelle — puis de plus en plus fortement.

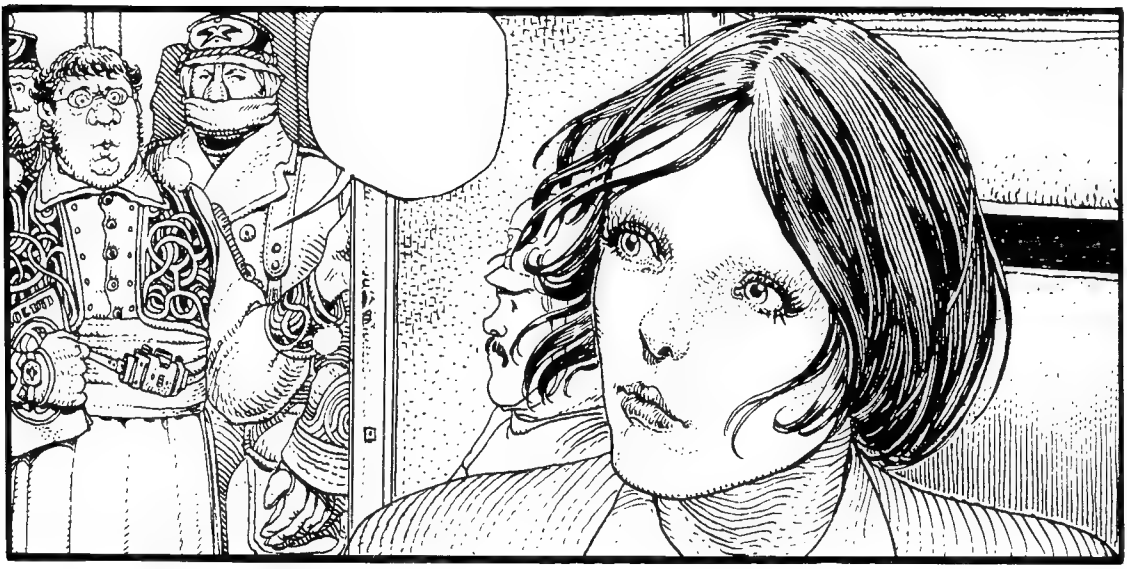
Chez un Herriman, l'essentiel du système est en place, pauvrement. La parole humaine, différenciée comme au théâtre, est lettrée en capitales et encadrée dans des réserves qu'un appendice filiforme dirige vers l'émetteur. Souvent, la bulle blanche sur fond sombre assume un rôle graphique, animant un ciel inerte, astre légendé, projecteur logique. L'aspect des lettres, dessinées, manuelles, ajoute aux codes intonatifs de l'écriture (accents, ponctuation...) le code souple des dimensions, des épaisseurs, des orientations, dont Herriman joue d'ailleurs avec parcimonie. Mais la direction est montrée. Renaît en Occident un art perdu de la graphie.

Exemples. Krazy, un petit parapluie-ombrelle à la main — il ne pleut pas, le ciel est sombre, un objet lunaire est en place — s'appuie au mur blanc de la prison ; quelques notes de musique se détachent sur le fond clair : chant ; la bulle doit être lue comme paroles d'une rengaine ; une graphie inégale (verticale, penchée à droite, puis à gauche) suggère les inégalités d'une voix peu posée. Ailleurs, des personnages chantants produisent une croche nimbée d'un fumetto nuageux ; des lignes en étoiles partent des bouches grandes ouvertes : indication d'intensité. L'audition d'un chanteur absent est transcrite par une croche libre (montrant nettement le lien nécessaire entre le ballon et son origine humanoïde) dont la source est indiquée par une ligne pointillée, ondulée ou cycloïdale ; le nombre de croches associées dans un nuage représente le nombre de voix chantantes, de manière redondante. Le dessin des lignes d'origine, la taille des notes, leur position suggèrent ambigument (car le code est interne et s'élabore avec le message) un type de sons . Ce système suffit à animer une page et un récit, le seul langage étant l'indication de la suite temporelle, sous les dessins (one, two, three...). Outre les " dialogues " embullés, l'auteur utilise rarement le texte libre, présentant la base narrative ; statique et descriptif, mais stylistiquement marqué, il est non pas la voix, mais la textualité de la source. Peu d'onomatopées. Cependant un *zip* pointu, parmi les lignes horizontales de vitesse, accompagne la brique lancée et figure (signifie) son sifflement. *Pow*, c'est l'impact de la brique sur une nuque. *Z*, souffle zéphyrin et bref, erre près de la tête affaissée du dormeur. Le paradigme ne s'enrichit que dans les crises ; un encadré allongé figure l'épouse d'Ignatz le bombardant avec ses propres briques, dont elle a découvert la réserve : au centre de l'image, le personnage est entouré d'un tourbillon et les briques filent, accompagnées de graphies sévèrement réglées, produites par le

schéma *z*+ voyelle + bilabiale (*zeb, zib, zab, zop, zup*, dont les connotations françaises ne sont pas pertinentes).

La bande dessinée va utiliser ce procédé jusqu'à modifier radicalement les rapports entre graphisme codé (lettres, symboles) et signifiés. Le *z* du sommeil emprunte la forme d'un graphème pour en démultiplier la fonction. Ce n'est plus un signe de phonème, mais une onomatopée, un mot-phrase au signifié imbriqué : un son alinguistique, le souffle du dormeur ; un indice de comportement inséré dans la trame narrative (" ce personnage dort "). Cette dernière fonction est assumée ailleurs par un dessin symbolisé : une scie entamant une bûche, lui-même icône acoustique, fonctionnant par métaphore. Quant aux onomatopées, la structure lexicale de l'anglais, sa richesse en monosyllabes évocatrices fera le reste, jusqu'au baroquisme terrifiant pour le lecteur français, incapable de seulement lire, ou lisant iconiquement. Les traducteurs de bande dessinée, devant ce problème, capitulent. Ils tentent bien de rendre en français les textes formés en phrases, le plus souvent dans les ballons, mais reproduisent les graphismes libres des onomatopées. Lorsqu'un Peanut émet la forme SIGH !, il produit à la fois un verbe en de multiples formes possibles, un nom et un son [saj-] dont l'élément vocalique, dûment allongé, iconise le bruit humain que le français nomme *soupir*. Cette condensation signifiante est évidemment perdue avec le dissyllabe français, d'ailleurs linguistiquement moins ambigu ; elle l'est plus encore avec la graphie originelle, illisible selon le code à qui ignore l'anglais. L'usage de CHOKE, GASP, COUGH (sons humains), THUD, RIP, SPLASH, CLUMP, CLANG... ne présente rien de néologique, et les patterns fournis par les mots du dictionnaire anglais le plus académique fournissent le modèle de la plupart des graphismes. Seul le sémantisme est atteint, toujours par condensation. Le français, incapable de suivre, emprunte platement, produisant de tous autres effets, d'ailleurs plus puissants par leur anomalie.

Le traitement graphique du langage est donc acquis, pour l'essentiel, avec les premières bandes américaines. Lettres, symboles, phrases libres ou enfermés, font partie de l'image autant que le tracé des personnages, les lignes du décor et les formes arbitraires qui assument la quatrième dimension. La scène figurée est une instantanéité niée. Cette négation du présent absolu s'opère d'abord par la structure même de l'image, qui doit être déchiffrée, après avoir été produite en tant que trace. Le temps de la lecture, sans être codé ou imposé, est impliqué par la complexité, la dimension de l'image. Les accumulations baroques de Bill Elder, les panneaux immenses et surchargés de Druillet se parcourent certes différemment, mais doivent l'être longuement. Le temps du décodage affecte le contenu de l'image. Son rôle sémiotique est comparable à celui de l' " hermétisme ", de l'ambiguïté dans la lecture littéraire, où l'ordre temporel est strictement imposé. La vacillation du regard, pourtant, s'obtient poétiquement. La phrase immense, polylogique, déponctuée, fait sauter la chenille du tank qui cherche à écraser le sens : marche arrière, saut vertical, ratés, pannes, reprises, changements de vitesse. Les chemins tortueux mais orientés du calligramme sont plus simples. L'image figurale propose tous les détours : elle est faite pour présenter, en affolant. La lecture d'un tableau est multi-ordonnée et doit produire du délire : tous les discours, toutes les



rhétoriques s'en emparent sans jamais épuiser le sens. Le dessin simplifié du dessin " populaire ", de la " caricature ", de nombreuses bandes dessinées a pour fonction de réduire les dégâts du temps, d'apaiser les fascinations, de rejoindre l'analytique. Il se combine avec l'effet directionnel des cases successives, en bande ou en page. A l'intérieur d'une seule image, outre la durée figurale et ses ordres infinis, la temporalité du discours oral est imposée. Dans les bulles accompagnant les unités narratives, s'installe le milieu de l'analycité, fictivement amorphe et divisible. Faire entrer l'ordre et le sens uniques de signes également espacés et de taille voisine dans le milieu spatial multiple de la figure, l'annuler en le déployant, sans faire cesser la production du sens langagier, c'est donner à l'écriture de nouveaux pouvoirs.

Ressaisissant son premier signifié vocal, l'écriture, comme au théâtre, au livret d'opéra, à l'intertitre de film, se déprend de son horizontalité apparente et muette. De la lettre du texte sortent des figures qui emprisonnent aussi l'acte de parole, le souffle, le bruit des corps. Telle la notation musicale, elle requiert, outre un lecteur, un interprète. Dans l'écrit linéaire et imprimé, son ascétisme la voue à divers décrochements : " dialogues " explicites des romans, transcriptions déviantes, désorthographies, jeux typographiques. La page imprimée tend à tout réduire, et la polylogie joue de cette réduction (Rabelais, Joyce) par tripotage interne, sauf à la déjouer, pour de vrai (Mallarmé), pour de rire (Apollinaire).

Au contraire, la bande dessinée, absorbant dans son projet la variété des graphismes, amalgamant l'indice, le symbole et l'icône, se nourrit de trucages explicites. De la légende imprimée, articulée à un dessin par de complexes lois, au texte dessiné et avalé par la figure, se perd l'autonomie du langage. Événement, il me semble ?

Ici, le code graphique échappe à Gutenberg. Pour signifier le corps loquace, agit la main. Du corps au corps, le lettreur, artisan voué à l'anonymat, signe une révolution. Que le dessinateur trace lui-même la lettre, et l'unité graphique où le langage est pris se définit plus nettement. Se marque la progressive soumission du linguistique : textes libres ornant un coin de l'image, textes pris par les bulles, désignant les personnages autant qu'ils en dépendent, lettres dé-liées, fantaisies graphiques de plus en plus intimes au dessin, lettres-personnages, cris immenses organisant la scène, jusqu'aux ballons envahissants, labyrinthés, remplis de gribouillages, stylisés, retournés, avalant le personnage, produisant le décor, dessinant le dessinateur... Soumise à la communication narrative, la bande dessinée laisse à d'autres talents le soin d'aller dans son ultime direction (Steinberg, Peter Foldes, bien plus que Lichtenstein).

Les modèles historiques comparables, productivement différents, ne doivent pas être invoqués à la légère. L'écrit a toujours joué avec la figure ; il en est issu ; bon. Mais les hiéroglyphes, les idéogrammes, les rébus, n'ont avec le phénomène que de lointaines structures communes. Icônes et indices, depuis l'Antiquité, errent parmi les symboles des écritures. Après l'alphabet, le langage transcrit passe dans le figural, et la figure hante l'écrit. Les historiens de la bande dessinée adorent les phylactères : ils n'omettent jamais de signaler le *bois Protat*, gravure archaïque (vers 1370) où un personnage armé tend son index vers le Christ en croix, tandis qu'un ruban déroulé part de sa bouche

et porte (en lettres régulières, pré-typographiques) : *Vere filius Dei*... Banalité iconographique, le phylactère portant prophétie est d'abord tenu à la main, et déroulé face au public. Le passage de la *littera* au *verbum*, signifié par la translation vers la bouche, est en effet crucial. L'insertion de textes écrits dans l'image est une constante ; elle assure, depuis l'antiquité, l'interprétation et permet le commentaire par les clercs. Elle est le guide du guide, assure le prestige de l'élite sur la foule analphabète.

La représentation de la parole ou du chant par une image reliée à celle de la bouche est d'ailleurs pratiquée dans diverses cultures (notamment précolombiennes). On trouve en Occident, dès le XIII^e^ siècle, des manuscrits où la relation langage-image [1] est assumée comme figure de la parole et liée à la représentation de la bouche (ms de l'Apocalypse de Cambridge ; v. 1230, Trinity College). Pour des raisons pédagogiques, le procédé devient assez banal du XIV^e^ au XVI^e^ siècle, dans la gravure religieuse, la tapisserie. Mais la figuration de la parole est liée à la représentation du support d'écriture. Le phylactère est dessiné, ruban aux extrémités artistement roulées, portant des lettres régulières dignes de la casse de l'imprimeur. Dans une gravure provenant d'un ouvrage juridique allemand de la Renaissance, l'extrémité du phylactère forme une sorte de cornet que semble entonner le personnage : cette réduction de la parole à la lettre, cette articulation de la bouche au papier confère à ces images des caractères inversés par rapport à ceux de la bande dessinée. Ici, la bouche écrit, alors que le graphisme va parler.

Les rapports entre image discursive (buée de la parole) et aplatissement figural sont réglés par l'histoire spéculaire du Désir. Quand les ballons gonflés de verbe se dé-signifient, et jouent un rôle, alors Gutenberg a perdu. Depuis le Moyen Age, l'écrit n'avait plus informé la représentation d'un monde imagé, imaginaire. Le voici absorbé et repris comme fragment de figure. Après Sullivan (*Felix the Cat*), Kelly (*Pogo*), Schultz (*Peanuts*), ont usé avec invention de ce jeu : annulé, le signe est repris abyssalement. Un déplacement comparable permet le jeu entre niveaux et fonctions du langage. Où, ailleurs qu'en bande dessinée trouver un tel dialogue :

Trois personnages, Albert l'alligator, la tortue Churchy-la-Femme et un insecte comparse [2] :

— *A.* ? — *C.* Quoi ?

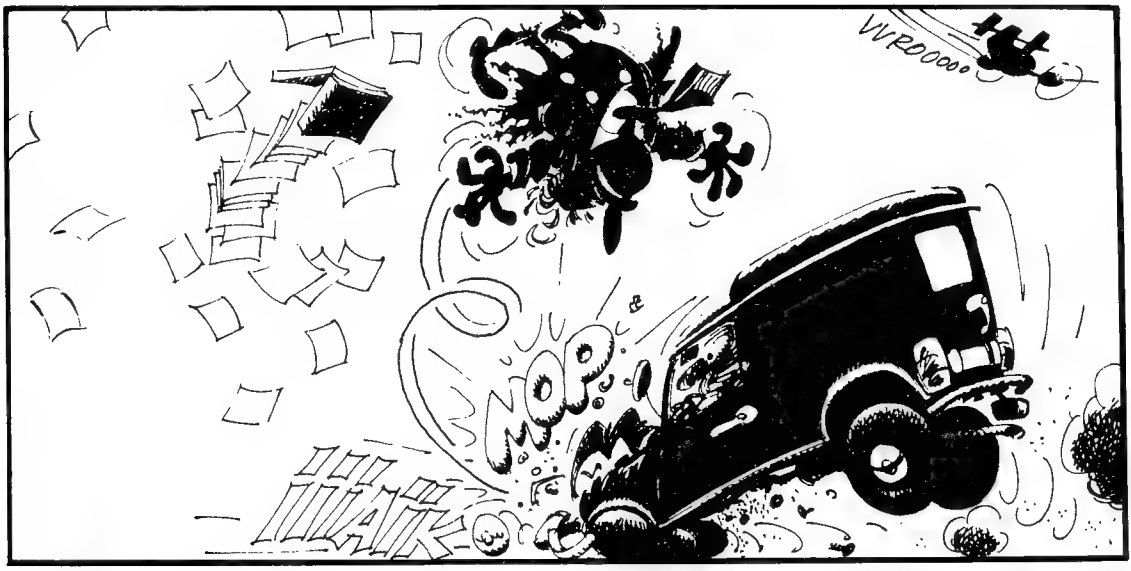
— J'ai seulement dit : ? — Tu peux pas dire : ?. C'est pas un vrai mot.

— Sans blague ? Ben ici, on l'emploie, grands et petits, depuis non loin de cinquante ans. — ? est un symbole... Comme* ou ☞, qui ne sont pas non plus des mots. — (*le troisième*) c'est des ornements typographiques.

— *A.* Mon vocabulaire est ratatiné jusqu'à l'os... Pas de ?, et de *, et de ☞ — *C.* Et pas de $ et de ✠. — (*le troisième*) Bon, ? et !.

1. Sur le rapport textualité-figuralité, une référence obligée : Lyotard, dans *Fragment de l'"Histoire" du désir* (*Discours Figure*, p. 163 *sq.*).

2. Extrait de *Pogo*, de Walt Kelly, cité par Benayoun dans *Vroom, Tchac, Zowie, le Ballon dans la bande dessinée*, essai passionnant, astucieux, léger (édité bien sûr par Balland).



— *A.* Si " ? " est pas un MOT et que * est pas un mot, comment qu'on peut les PROnoncer ? — *C.* FACILE... Tu paradigmes le PRÉDICAT à l'envers du PLUS-QUE-PARFAIT et tu effaces l'ABLATIF avant le feu vert. — (*le troisième*) C'est pas plus difficile ?

— ?... ? ?... ? — Non... Tu t'y prends mal... C'est plutôt ?... Tu serres les lèvres.

— J'essaie encore : ? ? ?. — C'est mieux, mais ton ASPIRANTE est trop rétractée... C'est pas aussi RECOURBÉ.

— ? — Pas si fort... T'en fais bien trop. — (le *troisième*) Ça allait mieux quand il était pas tout embrouillé dans les RÈGLES [1].

Découpages

La nouvelle écriture se développe de la bande du journal quotidien (*strip*) à la page bouclée, convergeant sur un point de frustration (*Little Nemo*), de celle-ci à l'élément interrompu d'un vaste feuilleton. Avec le *comic book* s'installe une autre littérature. Le support devient spécifique. Survient *Superman* et ses intarissables suites. Le grand fantasme américain se déverse en aventures fabulées, exprimant en images sado-masochistes l'analité fondamentale, dans un monde vorticiste, sphinctérien. Les liens prégénitaux, les rituels compulsifs, les nouures obsessionnelles alimentent la mise en scène de la régression : en surface, l'infantilisme.

Tout à coup, le *comic book* accède à des névroses nouvelles. L'hystérie éclate avec les *Educational Comics*. Ceux-ci, nommés d'après une production de bandes bibliques, belliqueuses et bilieuses, se transforment dans la siglaison. Les *E. C. Comics* de William Gaines conduisent les fantasmes vers une horreur démonstrative. Tandis que les superhéros s'interrogent et s'inquiètent en se multipliant, se conformant de plus près aux tableaux cliniques de l'obsession, des contes cadavéreux placent dans la figure des corps dépecés les images menaçantes et nécessaires de la conversion. Alors, d' " étranges scénarios où les fantasmes projetés sont représentés en pantomimes de terreur, de violence ou d'érotisme [2] " sont exposés aux yeux de millions de voyeurs.

Le thème omniprésent de la vengeance, dans laquelle efficacement s'incarne la menace en un animal, en un mort, implique des fantasmes de culpabilité, et les figures selon les schèmes de l'anxiété, alors que les comics supermaniaques jouaient le cérémonial obsessionnel. L'angoisse est en général déplacée de ses origines, évitant la

1. Le jeu consiste à prendre alternativement " ? " comme signe phonétique (graphème), signe-mot et signe-phrase à signifié partiellement indéterminé (le premier " ? " et toutes les références métalinguistiques du début).
L'opération révèle le statut hybride du symbole, qui renvoie d'un même coup aux plans de l'expression (signifié : intonation montante portant sur les derniers phonèmes représentés) et du contenu (signifié : transformation interrogative ou confirmation redondante de structure interrogative). Fonctionnant seul, " ? " signifie la question à contenu neutralisé, jusqu'aux présupposés de l'univers du discours (= " quoi ? ", " qu'est-ce que c'est ? ", ' qu'est-ce qu'il y a ? ") et sert d'indice de perplexité quant à l'émetteur.
Ici, la forme graphique " ? " reste à sa place, enfermée dans les bulles de parole, mais donne lieu à des commentaires qui la déplacent sémiotiquement. La transcription typographique neutralise la souplesse graphique et la variété des points d'interrogation.

2. Le docteur Lempérière, dans l'article de l'*Encyclopedia Universalis* consacré à l'*hystérie*.

figure parentale. Dans l'adaptation graphique d'une nouvelle de Bram Stoker, *The Squaw*, Reed Crandall image la vengeance d'une chatte dont le petit a été tué par inadvertance, contre le " meurtrier ", Américain hâbleur tel que la littérature de la fin du XIX^e siècle aimait à en dépeindre. La punition s'exerce au moyen d'un instrument de torture à forme humaine, que la chatte déclenche. Cette " Vierge de Nuremberg ", dont le couvercle armé de pointes se referme sur le corps placé en elle, condense plusieurs thèmes symboliques : sang et menstrues, vagina dentata, retour à l'utérus, castration, phallisme maternel enfin, par quoi est assuré le déplacement métonymique du vengeur à l'instrument-symbole (la chatte est une " mère "; on sait le sens de " pussy ", comme du français " chatte "). Masqué par un dessin soigneux qui utilise un graphisme figuratif et les hachures pour évoquer l'époque du récit, atténué par une mise en images discrètement suggestive et un langage, selon les critères du genre, très littéraire, le contenu latent ne laisse pas de filtrer.

La nature cathartique du dessin d'horreur (Jack Davis, Jack Kamen, Graham Ingles) et de fantastique (Wallace Wood, Joe Orlando, Al Williamson) permet une décharge plus directe. Ces productions étonnantes des années 50 sont (du moins étaient) assez méprisées de la critique européenne [1]; le recul bourgeois devant la laideur, le mauvais goût, l'infantilisme trouve ici l'occasion d'appuyer de profitables refoulements. D'un expressionnisme minutieux, souvent desservi par la couleur (les aplats simples affadissent les effets graphiques), les bandes d'Ingles, notamment, transposent directement l'imaginaire en image : les corps dessinés avec une application inquiétante se déchiffrent, à travers la symbolique héritée (vampires, loups-garous, cadavres décomposés en action) ou par un effort délirant, comme variations sur le schéma corporel, et jusqu'à la schizophrénie (morcellement, membres ajoutés). Dans un conte au titre intraduisible (*Horror We ? How's Bayou ?*) le dessinateur met en scène, sous l'égide traditionnelle de sa vieille sorcière borgne, une historiette prétexte. Un débile gloussant et baveux tue et dépèce les voyageurs attirés au fond du bayou par son frère difforme; après le meurtre ultime d'un docteur, trois cadavres pourrissants sortent du marais gluant où leurs morceaux ont été immergés. Mal reformés par échange des têtes et des corps, au mépris caractéristique du sexe, les victimes-bourreaux, grâce à la trousse conservée du chirurgien, opèrent le frère du fou : tête, bras, jambes interverties forment un corps monstrueux. L'insistance du texte quant au démembrement est comiquement redondante : " ... les parties démembrées des trois victimes d'Everett [le fou] se sont mal fusionnées ! La tête de la femme repose sur le torse du commerçant... tandis que la tête du docteur Forman repose sur le torse de la femme [etc.] Les autres parties, bras et jambes de chacun, sont elles aussi mêlées ! Les conglomérats s'avancent vers Sidney [le frère] qui hurle hystériquement... Étreint dans les mains de l'une des figures mêlées, un petit sac noir... Du genre que les docteurs prennent pour transporter leurs petits instruments brillants, coupants [etc.] ". Description de

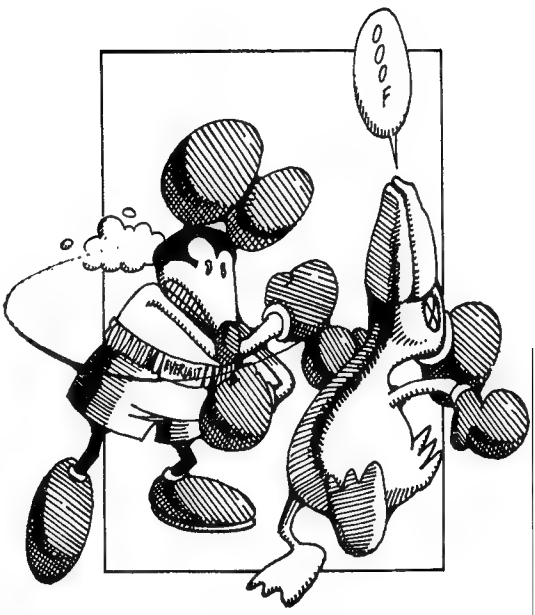
1. " Jamais la bande dessinée américaine n'a été aussi bas qu'au début des années 50 ", lit-on p. 107 de *Bande dessinée et figuration narrative*. Affirmation d'ailleurs courante avant que l'influence de l'underground se fasse sentir, et d'autant plus notable que l'ouvrage cité est peut-être la meilleure étude parue en français.

l'opéré, au-dessus du dessin : " Sidney, ou ce qui A ÉTÉ Sidney mais qui n'est plus qu'une RÉORGANISATION INCOMPRÉHENSIBLE du CORPS DÉMEMBRÉ DE SIDNEY, se tient devant lui (l'idiot)... la tête renversée qui pend de la hanche gauche, sanglotante, la jambe gauche rattachée à l'épaule gauche, tordue maladroitement sur une béquille improvisée, la jambe droite tombant de l'épaule droite... le bras gauche, surgissant du cou, gesticulant... et le bras droit supportant cette vision abominable. " Pour conclure, la tête de la sorcière, dessinée à l'envers, déclare aux lecteurs : " Hi, hi ! Ouais, les gosses ! Les victimes d'Everett ont vraiment salopé [messed up] son frère Sidney ! On peut dire qu'ils ont fait une vraie surprise-Partie [1] ! Bien sûr, le toubib était chirurgien, et sa tête [2] a dirigé toute l'opération ! Quelle rigolade, pourtant ! Il n'avait pas d'anesthésique dans son sac ! Sidney trouvait que c'était à hurler de rire ! [etc.] " Outre l'appel sadique à l'identification, ce texte, impératif par son graphisme insistant et sa position dans l'image, présente et renforce le message iconique, avant de le distancier par un commentaire plus ironique d'être un modèle communicatif (chaque comic book du genre est ainsi présenté par l' " hôte "). On découvre là des traits remarquables : explicitation du symbolisme phallique de la tête (par la position), respect de la latéralité (refus du spéculaire ?) au profit de la métonymie verticale, refus de la perte d'organe (tout ce qui est coupé est refusionné), etc. L'évocation du sexuel doit passer par la perversion (" la femme était chouette ! déclare Everett. Sa chair était si douce ! quand j'ai coupé... "). Toute représentation déplacée s'adresse à l'interdit social, qui barre la représentation d'une sexualité " normale ". Ce déplacement superficiel, cette auto-censure qu'il faut se garder de lire comme un refoulement, mobilise, dans plusieurs moules paralittéraires favorables, les symptômes recanalisés.

L'évolution " hystérique " du genre s'accompagne d'un commentaire interne. Les contes de la " crypte de terreur " et de ses équivalents échapperaient au réel, s'ils n'étaient l'occasion de discours facétieux sur le message même et sur ses conditions.

Ce retour du code sur soi-même, articulé à la satire sociale et à la récupération des thèmes de la culture populaire dans un projet " satirique " (*lampoon*), allait marquer la bande dessinée américaine. Bien différents des satiristes européens, Harvey Kurtzmann et ses auteurs, dans *Mad*, cherchaient dans une simplification expressive du dessin, dans une grande richesse d'écriture iconisée, dans la reprise des formes et des thèmes de la bande dessinée les moyens de révéler l'absurdité sociale, en dérangeant, à l'intérieur de l'un de ses codes, l'image aliénante de l'homme américain. Les bandes satiriques de Bill Elder, Wallace Wood ou Jack Davis reprennent les images des media les plus puissants et leurs thèmes favoris (horreur, fantastique, western, superhéros, crime, mais aussi romance et sourire), les démembrant pour les reformer en un métaphysique corps monstrueux, celui de la culture populaire hystérisé. Mais les fantasmes sont alors couverts par le déploiement critique du rire. Une

1. Je transfère faute de mieux, sur le découpage, la métaphore originelle qui concerne le rassemblement des parties : *you might say they got together*.
2. *Head* signifie ' tête ', mais aussi ' chef ', ' organisateur '.



sorte d'anamorphose étale les images dont la société se nourrit. L'imaginaire se délite en formes symboliques figées, masquant les pulsions partagées. Toute lecture profonde en devient quasi impossible, tellement les déplacements s'ajoutent, les motivations se superposent; *Mad* participe aussi du système, est conçu pour augmenter un chiffre d'affaires, et y réussit. Spécifique, sa critique évite l'attaque frontale de l'institution (impraticable à l'époque) et vise les superstructures ultimes de la culture, les signifiants les plus démotivés. Sa forme — voilà ce qui importe — ne peut être le texte, comme en Europe, ni la caricature isolée, mais bien cette succession d'images où le langage, comme dans le rêve, doit se plier aux lois du figurable.

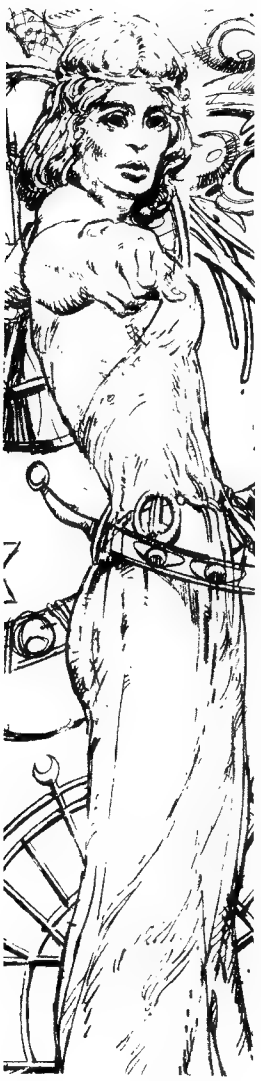
L'irruption de la morale textuelle.

Ce n'est pas un cas d'espèce; l'affadissement du genre vers 1955, aux États-Unis, a des motifs directs : la défense des valeurs reçues.

En France, la morale publique avait mal toléré l'invasion des journaux d'enfants par la bande dessinée américaine, après 1934. Alors nationalisme, pudeur et bon goût s'effarouchent. Supprimés sous l'occupation allemande, les messagers de la vulgarité vicieuse réapparaissent en 1946 : " le banditisme et les instincts les plus bas furent exploités, afin de capter une clientèle [...] renouvelée depuis la guerre " (René Finkelstein, *Mouvement chrétien de l'enfance*). Grâce surtout au Parti communiste et, donc, aux mouvements chrétiens, une loi régit, le 16 juillet 1949, les publications " destinées à la jeunesse "; son article 2 aurait pu être rédigé, ce semble, sous la Restauration : " les publications ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit [...] aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse... " Tarzan est l'objet d'un remarquable amalgame : la gauche y flaire sans difficulté l'idéologie raciste et impérialiste, l'éthique chrétienne s'étonne de tant de violences, la pudeur s'émeut aux délinéaments des dames dessinées par le sage Foster; Armand Lanoux, enfin, y perdait son Descartes : " en deçà de la raison, [Tarzan] apparaît comme une formidable révolte contre la domination rationnelle de nos civilisation [hé hé], c'est une nostalgie de l'animalité primitive " (*L'Education nationale*, 27 avril 1950).

Grâce aux champions de la bonne Raison et d'une pédagogie démocastrante, la concurrence américaine — à l'exception du torrent disneyen, dont la morale hypercapitaliste échappe à certaines sagacités — éloigne ses griffes des entreprises nationales. Orné du verbe légal et juridique, enrubanné par le discours de sociologues soucieux, le capital européen, dans ce secteur notable, défend sa peau de papier. Ceci dit, les publications franco-belges, dûment protégées, ont pu se développer, préparant une évolution bénéfique.

Aux États-Unis, le capitalisme national ne craint rien. Les mass media sont l'une des grosses affaires du siècle. Toutes sont à peu près domestiquées, de par leurs structures financières, sauf l'imprimé qui échappe à la grande presse. Dans la littérature



(élitaire ou de masse) et les *comics*, un artisanat subsiste; des sources et des canaux innombrables rendent la surveillance vaine. La société américaine, incapable de résoudre des problèmes socio-économiques, comme la délinquance juvénile, refusant de renoncer à des mythes détachés de leur support rationnel et textuel, s'en prend à la graphie, à la figuration (du sexe : porno-, du crime, du fantasme décolonisé). Survient un personnage intéressant de psychiatre pédophile. Le docteur Fredric Wertheim, spécialiste de la violence chez les jeunes, est fatigué d'une situation massivement incurable. Ces meurtres enfantins, ces tortures adolescentes, ces brigandages mineurs, cette insupportable sexualité précoce doivent être expliqués. Non par le développement psychique (Freud is a fraud ?), non par les conditions sociales, mais par un bon facteur isolable et combattable. Le livret dessiné propose aux enfants des images de violence, d'horreur et (dit-il) de sexe; fascinés, ils miment. Le cher Tarde dut en sauter dans sa tombe. Wertham n'y va pas de main morte. Dans un long pamphlet (*Seduction of the Innocent*) il brosse un portrait du comic book d'une sélectivité soignée. Images isolées, textes tirés des bandes les plus hideuses, les plus anonymes (il est vrai innombrables), commentaires sollicités [1] donnent du genre une image éminemment utilisable par la magistrature : pour ce lecteur subtil, 80 % des livrets sont des recueils de crimes, de violences sadiques, de tortures, de scènes masochistes; ils prônent le racisme et l'extermination des faibles. Or, les jeunes délinquants ne consomment guère que ce genre d'imprimés; donc... Wertham écrit pourtant que les tirages atteignaient 80 millions d'exemplaires mensuels, que chaque bande était lue plusieurs fois, grâce à un réseau de revendeurs clandestins. A l'évidence, tous les jeunes (au moins en milieu urbain) étaient consommateurs. Quant à la corrélation entre " la délinquance et les difficultés de lecture qu'éprouvent les enfants ", donc avec l'absorption massive de *comics*, elle n'étonnera personne, mais conduira à d'autres conclusions. L'intervention de Doc Wertham fut saluée par la gauche, en Europe, comme l'autopsie objective d'une pourriture socio-culturelle capitaliste : *les Temps modernes*, avec une légère précaution liminaire, publièrent le libelle. Depuis, les chevelus nourris de Crumb et les érudits même ont fait du psychiatre éploré un flic répugnant au service de l'infamie obscurantiste [2]...

Devant les attaques légales, l'industrie des *comics* sauve ses intérêts par l'autocensure. Avec l'institution dite *Comic Code Authority*, avec les lois européennes, la bande dessinée aurait pu se figer dans la célébration convenue de la société établie, et, comme cette majorité au nom de laquelle on la met sous tutelle, devenir silencieuse. Le genre échappa à l'insignifiance par l'évolution graphique et l'intervention d'écriture de quelques auteurs, par la figuration ascétique et exacte des névroses de l'élite (Feiffer), par une attitude critique à l'égard des valeurs les plus évidemment usées (mais respectueuse des structures fondamentales du capitalisme et de son idéologie). Le style *Mad* survécut, érotisé et moins satirique, dans la presse adulte

1. Le *S* de Superman sent la Waffen; le triangle d'une cicatrice dessiné sur une épaule est un sexe de femme pour exciter les petits...
2. " Ce Mac Carthy de la bande dessinée ", écrit Lacassin (*Magazine littéraire*, nº 95, déc. 1974, p. B).

(Elder et Kurtzmann dans *Playboy*). Le *comic book* surveillé évolue : stylisation du dessin, enrichissement de la mise en page et du récit qu'elle spatialise. Une liberté accrue dans l'organisation des cases permet une figuration plus subtile des temps psychologiques. Les recherches formelles donnent à la bande dessinée de nouveaux pouvoirs, conciliables avec la surveillance institutionnelle des figures de l'imaginaire.

En Europe, la tradition du récit d'aventures adolescentes à décor réaliste (représentée avec une obstination efficace par Hergé) et celle du comique caricatural à références culturelles se développent; le public se diversifie en augmentant (il faut citer au moins Macherot, Franquin, Peyo, Maurice de Bévère — Morris — et son *Lucky Luke*, et, couronné par un fabuleux succès, l'*Astérix* d'Uderzo, au graphisme disneyen, à l'invention narrative (Goscinny, qui écrit aussi *Lucky Luke*) et scripturale souvent remarquables. L'influence du récit réaliste américain suscite d'habiles prolongements en France, en Belgique (Jacobs), en Italie, en Angleterre. La bande sentimentale pour adultes naïfs ou fatigués, peu féconde dans les pays adeptes du photo-roman, se perfectionne dans une veine voisine (Stan Drake, *The Heart of Juliet Jones ;* Leonard Starr, *On Stage*, etc.); en France, la tradition archaïque du texte à connotation littéraire, illustré par des dessins, reste populaire (il arrive qu'elle se renouvelle graphiquement, dans *France-Soir*). Le récit d'aventures se déniaise surtout chez les Latins (Del Castillo, Hugo Pratt). Chez ces auteurs, comme chez leurs modèles — *Steve Canyon* de Caniff, *Rip Kirby* de Raymond furent immensément diffusés — l'exactitude économique du dessin et une technique narrative sûre et simple l'emportent sur la nouveauté d'écriture.

L'évolution globale des formes, et du code, conduit à d'autres chemins. Glissement progressif du graphisme vers une figuration nouvelle, moins liée aux règles contraignantes de la déformation expressive et de la perspective illusionniste, aux lois vétustes de la règle d'or renaissante, aux prétendus effets de montage d'un cinéma appauvri (champ-contre-champ, contre-plongées expressives, etc.). L'influence explicite de l'ART n'y suffit pas; cependant, elle libère (Guy Pellaert se sert des formes du pop art; aux États-Unis, Art Spiegelmann fait apparaître des formes picassiennes dans un univers classiquement caricatural).

La loi fondamentale du dessin en bandes reste une économie figurale servant l'efficacité narrative; l'élégance, l'expressivité, la violence, la dérision, l'exactitude observatrice, qui tiennent au code du dessin pur, y sont subordonnées. Le nombre de dessinateurs originaux s'intéressant au genre augmente surtout aux États-Unis, en France, en Italie; encore faut-il que leur travail ne soit pas illustratif ni voué à la condensation interne; la bande est un complexe où il doit vivre, et se plier à une écriture. L'important est que s'enrichisse la technique spécifique, grapho-narrative, que la page devienne un espace animé en récit, un tableau, supprimé par l'éclatement en tableaux élémentaires de plus en plus variés, et pourtant présent. Un auteur comme Guido Crepax, servi par un trait d'une élégance incisive, discrètement maniériste et efficacement figural, poursuit jusqu'à l'éblouissement la division des présentations instantanées; son récit, toujours plastiquement visible, s'ambiguise, se pluralise. Avec lui, la bande

dessinée maîtrise autrement la complexité narrative du roman moderne, y apportant l'unité perceptive vivante et l'échange incessant du textuel au représentable. A l'opposé de Crepax, Druillet, renouvelant le foisonnement fascinant des grands illustrateurs du XIXe siècle, dépeint un temps fantasmé en un grouillement épique et ornemental. Ce traitement variable du temps, où l'analycité du discours représenté joue un rôle inséminateur, est la véritable découverte, irremplaçable, d'une esthétique. Progressive et cumulative, comme toute découverte artistique : la complexité analytique était en germe dès Herriman, sa neutralisation plastique était chez Mac Cay; les ressources narratives se développèrent plus tard, et le comic book contribua puissamment à les enrichir [1].

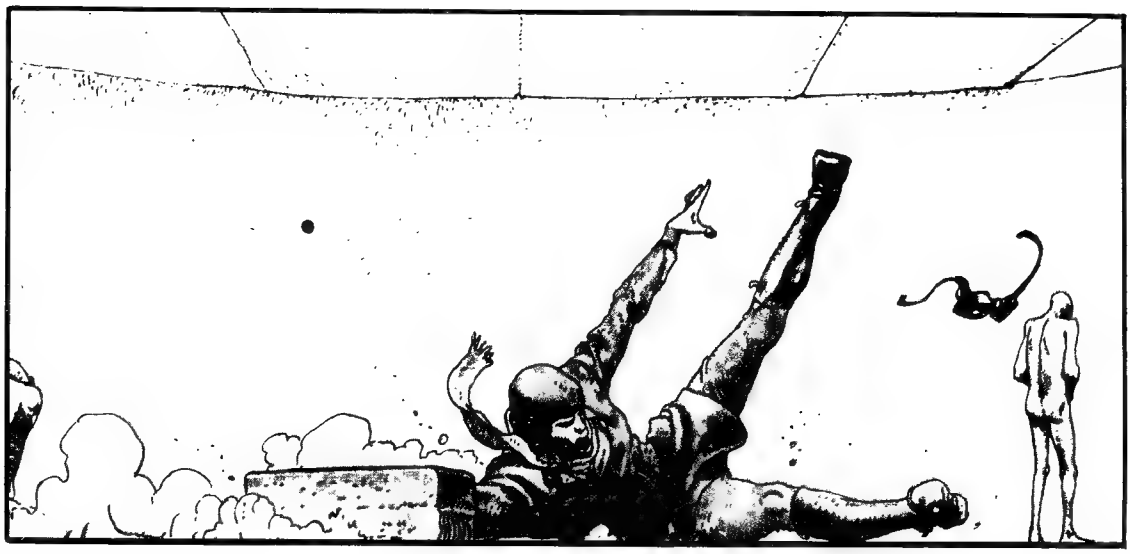
Les évolutions de la bande dessinée sont en rapport indirect avec la substance de son contenu narratif. En ceci, l'épisode de l'*Underground* américain, sociologiquement essentielle, contourne ou redouble l'enrichissement du système. Vers 1959, des publications échappant aux institutions répressives, dessinées par des amateurs (magazines d'amateurs : *fanzines*) ou des professionnels, s'adressent à un public jeune et contestant, bien différent des minoritaires qui recherchaient les petits bouquins porno-policiers (*eight-pagers*) ou les séries fondées sur le cérémonial sadique (dames ficelées, muselées, torturottées) des périodes antérieures. Confidentiel jusqu'en 1967 (date où paraît *Zap*, de Crumb), puis absorbé dans un marché commercial nouveau et important, le projet consistait à donner la forme des *comics* à la grande rogne contre le pouvoir bourgeois. Sexualité explicite, drogue et psychédélisme, violence et satire se dessinent et s'écrivent par la bande. L'allusion est bannie. Un message, coléreux et comique, mais sage, dénonce l'absurde condition urbaine américaine, la pollution, les foutus flics, célèbre le saint coït et la sainte mariejeanne, le mysticisme oriental, le Jésus superpied, les extases planantes, parodiant, de ce souterrain accessible comme un métro, la bande dessinée de surface (dite *straight*, " droite "). Du sexe partout, mais pas d'homosexualité, guère de masturbation ; du social, mais pas trop de problèmes racistes ou syndicaux ; de la critique politique, mais universelle : toutes les sociétés organisées, également de la merde. Ces limitations, cette fois, ne sont pas imposées ; les auteurs figurent et écrivent ce qu'ils veulent et qui est peu dangereux pour l'ordre politique. Ils le font avec vigueur, peu d'innovation graphique et de raffinement narratif, utilisant les techniques éprouvées en déplaçant leur économie signifiante.

Robert Crumb est le patron. Prolifique comme une mouche, il dessine des centaines de séries d'une manière étonnamment directe, avec une économie de moyens constante, une droiture rafraîchissante. Le rapport qu'il établit entre dessin et langage, entre graphisme et récit, entre récit et rhétorique est d'une justesse admirable. Avec lui, enfin, la bande dessinée montre et dit " je ". Crumb joue avec son narcissisme, se des-

1. Par exemple avec Eisner : *The Spirit*, Kirby : *Captain America*, *New Gods*, Frazetta, Steranko, dont le découpage peut être aussi riche que celui de Crepax, Neal Adams : *Green Lantern*, *Thor*, John Buscema : *Silver Surfer*, etc. Dès 1942, S. R. Powell dessinait avec *Sheena* " reine de la jungle " et idole des petites filles du Bronx ou de Harlem, une bande violemment " vulgaire ", tarzanesque, imaginative, où la page est étonnamment travaillée. Les formes avantageuses de l'héroïne y débordent les cases aux formes irrégulières, créant de trompeuses interférences, suggérant des aberrations de lectures, des corps dédoublés, des neutralisations ambiguës du découpage temporel.

sine, impose son personnage jusque dans l'insignifiance apparente (chantonnant, rotant, se curant les dents), se met en scène, étale ses fantasmes sexuels, d'ailleurs très avouables (retour à l'utérus maternel, difficultés de naître). Crumb sait présenter sans angoisse les bruits, les mots, les contours d'un couple jouissant : phénomène rare, dont l'évidence cache la nouveauté. Enfin, son univers est le premier à mériter la qualification de réaliste, en ce qu'il accepte le banal et l'étale. La sûreté de sa cohérence formelle lui permet de consacrer une bande aux activités quotidiennes d'un garçon de bureau, sans innovation ni transposition narrative ou rhétorique : l'impression de monstruosité cocasse, désespérante, vient du pouvoir à plonger le voyeur dans ce micro-univers irrécusable. Metteur en page précis des fantasmes sociaux, Crumb a modestement inventé un monde en exploitant simplement les pouvoirs du code.

Avec un graphisme cerné, plus dur, Gilbert Shelton illustre la même esthétique. Plus proche de l'esprit de *Mad*, il est capable de monstruosité formelle et d'une cruauté névrotique. Là où Crumb dessine des formes renvoyant explicitement à des " fantasmes " (qui deviennent immédiatement des fantasmes de fantasmes et sont vidées de leur énergie primitive) Shelton figure volontiers des symptômes, notamment dans la satire. *Wonder Warthog*, le phacochère fabuleux, parodie violemment le superhéros au service de l'ordre policier. Outre des dessinateurs inspirés (Moscoso), souvent tentés par le mysticisme (Rick Griffin) et des conteurs comiques aux dessins simplifiés (comme Jay Lynch), l'underground a suscité quelques innovateurs dans l'écriture. " Spain " Rodriguez, avec la satire politique de *Trashman*, utilise constructivement les graphismes d'onomatopées et de bruits, les contrastes d'ombres et de clairs, l'analyse imaginative de la page. Inclassable et essentiel, Clay Wilson, dont le dessin varie d'une finesse minutieuse à un schématisme déformant, délire horriblement sur un fantasme élémentaire : la pénétration du corps. Ses personnages, d'une laideur sans drôlerie et souvent terrifiante, se perforent, se transpercent, se sectionnent, se mutilent, s'enculent ; la figuration des jets de sang et de foutre révèle la nature profonde des explosions littérales et pyrotechniques. Cette verve menaçante est étrangère au cérémonial sadique comme aux élaborations de l'hystérie. L'univers chaotique de la psychose s'y livre à travers l'habileté du dessin et les inventions du récit ; la déformation caricaturale, loin d'écarter l'horreur, la renforce. Lorsque Crumb évoque en neuf cases un meurtre de " fou ", il dessine le corps coupé en deux de la victime (*Slice !*) comme un mannequin de contreplaqué ; il ironise sur la dichotomie en plaçant deux bulles contenant un " ? " au-dessus des deux moitiés de tête ; après le découpage du corps en menues pièces, le gars brandit un sein métaphorique (' demi-globe ' comme dans la poésie romantique) et déclare : " Je me sens mieux maintenant [...] C'est qu'un comic book, alors je peux faire tout ce que je veux ! " Ces procédés, fréquents pour désamorcer l'angoisse et domestiquer le frisson, Wilson n'en use pas. Même dans la trouvaille formelle, son figuré est meurtrier ou diabolique. Quand il superpose deux continuums temporels, le temps analytique et successif des petites cases étant pénétré par la temporalité condensée d'une grande figure, c'est un diable gaîment grimaçant et obscène, dont le pénis spinescent et le foutre philosophique barrent la page. Sur sa surface quadrillée, un couple s'oppose,

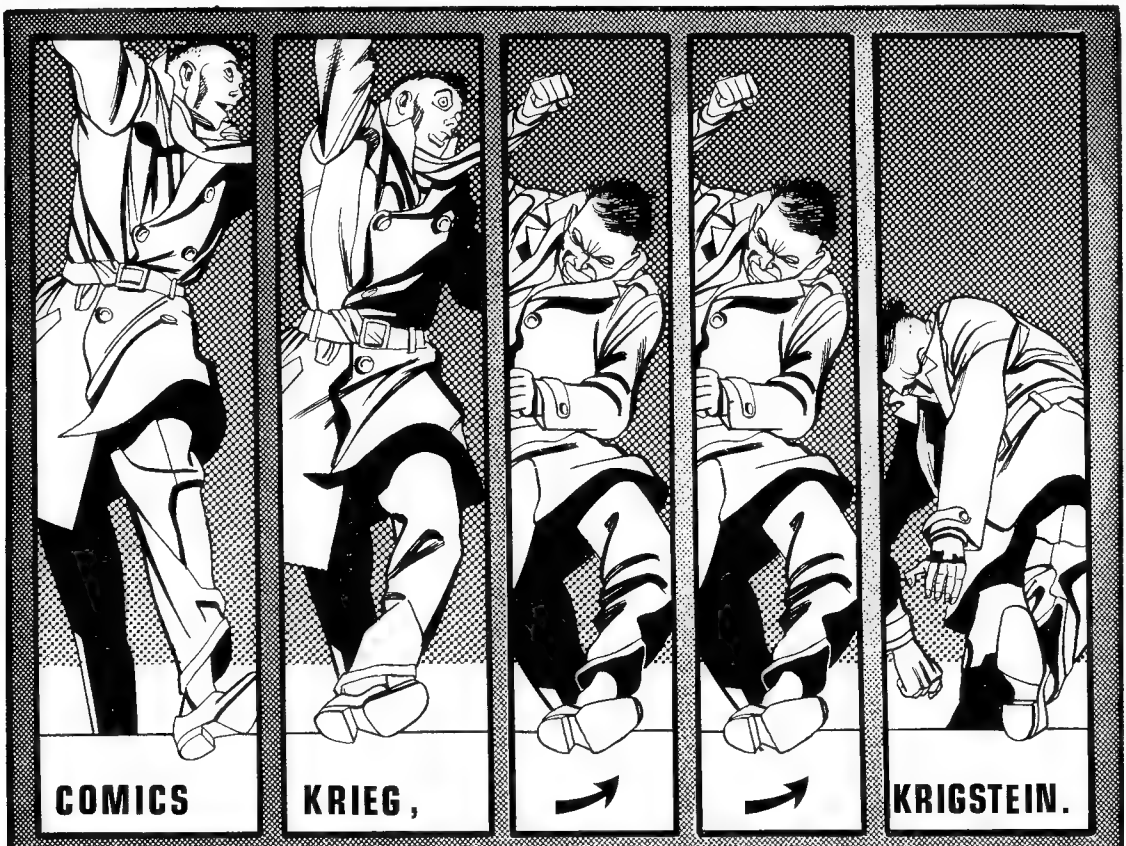


et la femme s'approprie des parties de la grande image, à commencer par une goutte extrême de sperme. Cette figuration externe-interne du fantasme, lequel investit le récit mais se laisse découper par lui, mérite d'être signalée ; absorbant dans le code des bandes dessinées plusieurs niveaux de représentation, ambiguisant le temps, dédoublant le récit, elle fonctionne rarement (chez Neal Adams, en Europe chez Fred, toujours avide de transcriptions fantasmatiques), mais elle ne peut fonctionner que là.

L'underground a vécu. Sa vitalité se prolonge. Depuis dix ans, se sont révélés les pouvoirs matriciels du code. La bande dessinée peut signifier tout le figurable social. Elle n'a pas besoin de références picturales, de narrativité littéraire, de leçons de montage, même eisensteinien. C'est au contraire en méprisant, au nom de valeurs vraiment populaires, l'esthétique du tableau, en tuant la régularité typographique, en déformant, après l'avoir aplati, le récit romanesque, en dépassant le cinéma par la pulsation de l'écran et la durée des images qu'elle s'est instaurée.

Derrière un phénomène social aussi essentiel que le cinéma ou la télé, la bande dessinée construit en douce un nouveau rapport entre texte et icône. Narrativement, elle lyse le symbolique et bande l'imaginaire (le cache et le tend). Elle torture graphiquement les limites de la ressemblance et ses déformations déplacent, amalgament et transfusent les productions de l'inconscient. Elle *touche au langage*, l'enrichit et l'accuse d'insuffisance radicale ; ce faisant, elle manifeste l'impuissance figurale du dessin : aucun élément n'y signifie sans tous les autres. Elle nie et affirme sans arrêt, par arrêts, l'instantanéité et la durée, le mouvement et la stase, l'angoisse de l'inattendu et l'appréhension définitive du déjà vu (pulsion de mort). Trahissant tout signifié mondain, elle impose une écriture, le silence, et déclenche l'interminable grouillement de l'immobile.

Alain Rey.



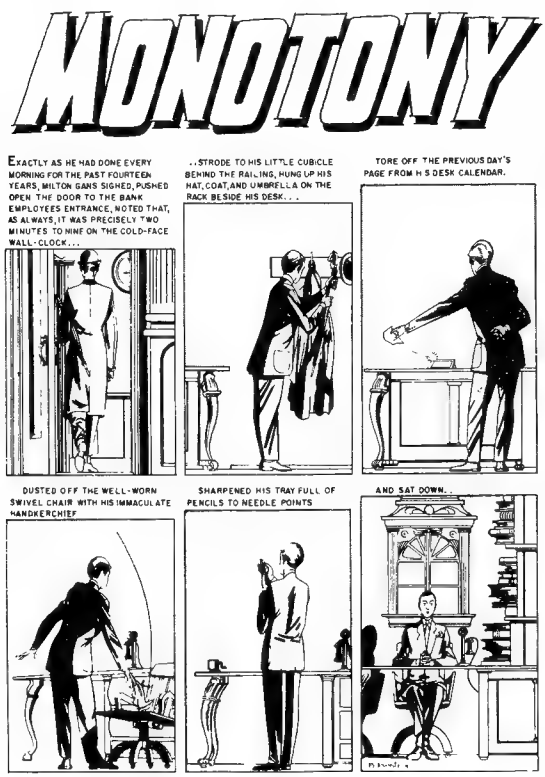
"L'interminable grouillement de l'immobile"

Cover illustration, Piracy No. 6. © 1975 by Wm. M. Gaines.

LA COMETE

Thierry LAGARDE + YETCHEM

A l'instar de Vaughn BODE' ou de MOEBIUS (STPn°0) Bernard KRIGSTEIN fait figure d'exception.S'il n' est pas,comme eux le furent, un chef de file en matière de Bande Dessinée,ce n'est point faute de qualités,mais par pure injustice.Incompréhension, mépris,ignorance ou paresse,KRIGSTEIN fut victime de tous les maux qui affectent le monde de la presse et de l'édition lorsqu'aux attraits de la beauté et du grand art se substitue l'appat du gain ou la routine d'une activité sans dessein profond.
Si KRIGSTEIN n'a pas séduit comme il eut convenu, ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé:du récit humoristique aux histoires fantastiques ou réalistes,KRIGSTEIN a parcouru l'ensemble des registres paradigmatiques offerts par le médium de la Bande Dessinée.
A poursuivre le parallèle avec la description linguistique,il faudrait dire qu'il tient à ses choix syntagmatiques(organisation horizontale du discours et des éléments du syntagme) que son art n'ait pas obtenu la reconnaissance méritée que son travail justifiait.Par "choix syntagmatiques",entendre ici l'usage tout particulier qu'il fit des pures formes que sont l'abstractionnisme,le symbolisme, l'expressionisme anamorphique (1),certaines scantions ou rythmes..etc,qui vinrent trop tôt laisser souffler sur le champ fermé de la Bande Dessinée un vent de liberté et de créativité dont bien d'autres,par une sorte d'audace dont ils eurent bien vite perdu le sens,bénéficièrent par après en les édulcorant.

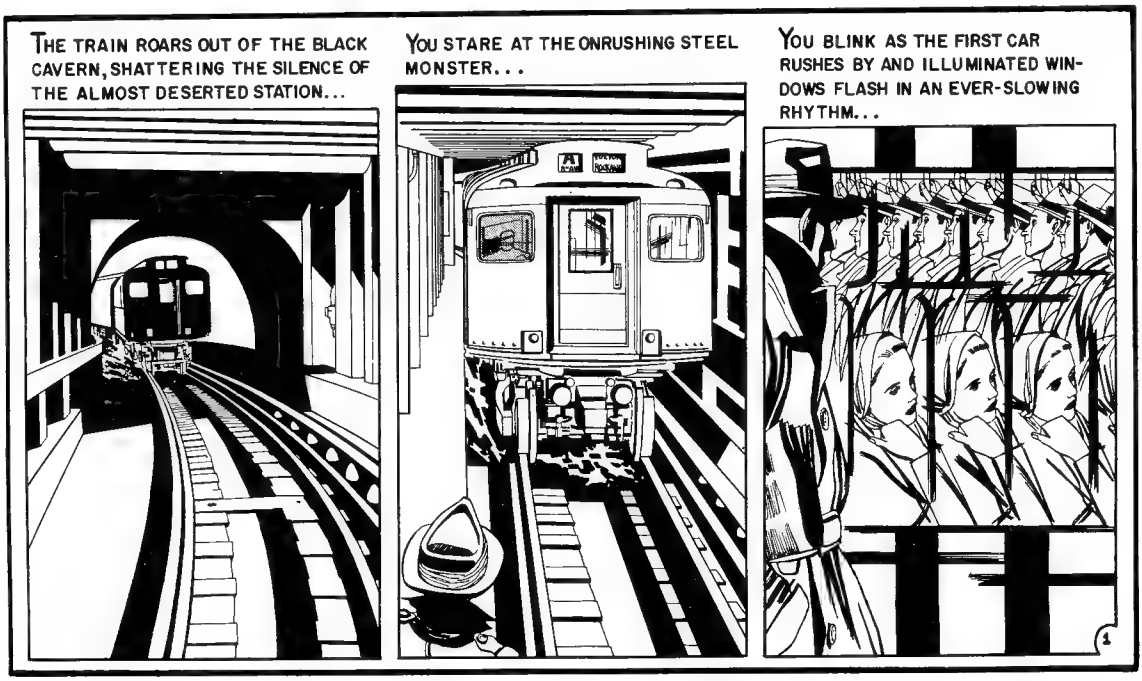


Donner plus qu'on ne donne.Là où,dans le mouvement même de s'accomplir,de s'achever,l'oeuvre donne aussi à lire dans la sphère théorique de l'esthétique et les évidences éternelles dont douteront toujours les artistes secondaires,et la puissance de l'outil,du médium par quoi elle s'objective.Ainsi l'artiste véritable,sans doute, nous impose-t-il plus que sa vision propre de l' univers:uno tempore,se détermine par elle le référent absolu dont l'artiste révèle l'évidente stabilité,la parfaite immuabilité,en un mot,la réalité fondamentale.
Chez KRIGSTEIN comme chez tous ceux qui refusent l'indeterminablité du Beau,qui évacuent dans l'évidence de la Beauté produite l'incertitude de l'opinion relative à l'en soi de la Beauté,l'Art dans son concept se donne comme ce dont il faut partir pour apprécier et l'artiste et son oeuvre.
Révoquer en doute la multiplicité du Beau,disqualifier par la puissance manifeste de l'oeuvre achevée la pluralité de l'opinion en matière d'esthétique,tel fut,entre autres,le pouvoir en creux du travail de KRIGSTEIN.
En plein,le Beau comme forme,inspiration fondamentale et référent absolu;l'Art aussi,comme sphère à parcourir,et, de fait,parcouru par lui.Ajoutée à cela la somme des prolongements théoriques qui réorganisent,sur le champ de la critique,ce que le scepticisme s'était attaché à relativiser;et l'oeuvre de KRIGSTEIN re-détermine le sens de notre goût,celui de l'oeuvre authentique,pour,enfin,nous réapprendre à lire le Beau.

Entre les années 1946 et 1958,il est arrivé,dans le champ des comics,quelque chose d'autant plus curieux qu' inattendu:quelqu'un,considérant la Bande Dessinée d'une manière purement artistique, produisit de véritables oeuvres,profondes et humaines,sur le dérisoire support des comic-books. Cette personne,dont le travail passa pour ainsi dire inaperçu et qui dut interrompre sa carrière devant l'incompréhension générale,ce créateur qui commit l'erreur d'être artiste dans un milieu corrompu par la bêtise,laisse aujourd'hui transparaître à la fois son amertume et la foi qu'il garde en son médium.

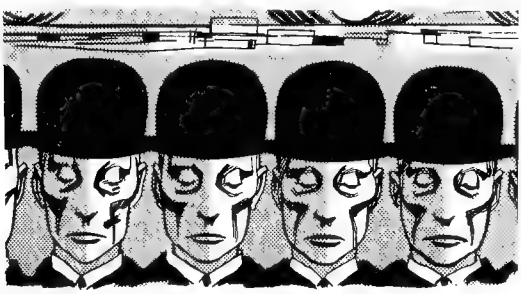
87th Precinct. © 1962 by Ed McBain.

Bernard KRIGSTEIN,maintenant illustrateur et peintre,peut exprimer par l'image isolée toute la profondeur de son regard d'aigle hautain. Le peu qu'il a produit en Bande Dessinée suffit à nous donner une juste idée de ce que l'on nous a fait perdre.Lorsqu'un MOEBIUS nous donne en 2 pages (METAL n°24;pages 96-97) le spectacle d' une frénésie où l'équilibre,la perspective basculent comme s'ils voulaient avaler le monde,on est tenté de rapprocher son travail,où le réalisme n'est plus là que pour exprimer le gouffre de néant sur lequel il repose,de celui de KRIGSTEIN qui nous transporte lui aussi,insidieusement,du coté de la folie et des voix blanches.
La puissance d'un FRAZETTA (moins sa vulgarité), le mystère d'un SMITH (moins son opportunisme), la grace d'un MOZART(moins le sucre),et surtout le coeur d'un homme véritable se trouvent,magnifiquement,fixés par l'art de Bernard KRIGSTEIN. Les histoires qu'illustre KRIGSTEIN,principalement celles des EC COMICS (54-56),reflètent les atmosphères tendues,hyper-nerveuses et quasi - hystériques qui naissent de la confrontation de l'esprit avec les puissances de la nuit:la mort fulgurante et mordante,la peur blanche et glacée comme une flamme de gel ou,malin génie de MASTER RACE,le remords.



Alléguer la popularité d'un genre ne peut en aucun cas justifier la désinvolture du propos ou la paresse de la facture.Pour KRIGSTEIN,c'est tout précisément parce que la Bande Dessinée est un genre populaire qu'elle se doit d'accèder au statut d'art à part entière,et parce qu'elle est un moyen de communication privilégié (de par sa diffusion et son impact direct) qu'il lui faut donner le meilleur d'elle même.
S'aveuglant sur son propre reflet,la Bande Dessinée ignore les enseignements qu'il lui faudrait tirer des trop rares oeuvres où elle atteint sa véritable dimension.Ainsi meurt-elle dans l'oubli de son pouvoir et de la vie réelle qui pourrait être la sienne.
L'oeuvre de KRIGSTEIN est de celles qui peuvent amener cette naissance qui,dans les pages d'un MOEBIUS,par exemple,hurle sa necessité.

L'impact du réel vécu comme tel (non plus comme simple représentation),tel est le fondement sur lequel s'élabora la construction délicate, équilibrée et éphémère que fut l'oeuvre de KRIGSTEIN.S'y affirme la volonté de saisir le réel vécu dans sa phénoménalité,son impact immédiat,dans l'émotion qui lui est liée,qui le conduit à traduire avec exactitude et pertinence,en langage de Bande Dessinée,des spectacles tels que l'arrivée d'une rame de métro (MASTER RACE) ou la chute accidentelle d'un protagoniste.
Loin des rondeurs bodéennes,des hésitations minutieuses moebiusiennes,l'univers de Bernard KRIGSTEIN joue de la géométrie des patterns comme un sculpteur de son burin: visages anguleux,fractionnés sous l'horreur, rayés sous le barbelé d'un camp nazi,en cubisme délétère sous le joug de la faim;ici en continuité mathématique avec un décors déshumanisé où s'emboitent impitoyablement murs,plafonds,meubles et corps,là en rupture avec un décor qui se dérobe,lorsque,la prise n'étant plus possible,la gestuelle cassée du suicide confine à la crucifixion.
De l'action fragmentée à l'extrême aux discontinuités d'une géométrie baconienne,tout chez lui traduit la frénésie,la nervosité,l'impassibilité aussi sous la rigueur et la régularité du trait noir.



Le dessin de Bernard KRIGSTEIN n'est guère séduisant a priori;c'est qu'il n'a jamais visé l'effet esthétique pur,au profit d'une subordination systématique des outils mis à sa disposition par la Bande Dessinée à l'expression d'un contenu.En ce sens,et au delà de l'apparence,KRIGSTEIN n'a conservé des cartoonistsaméricains spécialistes du travail à la chaine que l'efficacité.
Il n'est plus possible,dès lors qu'on lui accorde un peu d'attention,de ne pas sentir ,pour ainsi dire in concreto,la réalité et la consistance des décors et des climats qu'il décrit.KRigstein se permet,tant il maitrise son art,de jouer avec l'émotion de son lecteur:Par l'usage surprenant (et toujours pertinent) d'un angle de vue inhabituel, d'un ombrage adéquat ou d'un passage entre deux images très précisément calculé dramaturgiquement, il parvient avec une aisance étonnante à rapprocher ou éloigner son lecteur du coeur des protagonistes de ses drames,à rythmer pour une journée entière,en quelques minutes de lecture,la vie de qui le lit avec respect,cómme le rythme ternaire propre à FLAUBERT peut scander par après,la lecture achevée,la succession de nos pensées,ou celui de PROUST,d'un indéfinissable écho,colorer jusqu'au lendemain les rêves de son lecteur.
Les images 4 et 5 de cette fabuleuse histoire qu'est "MASTER RACE" donnent,à notre sens,une juste image du pouvoir KRIGSTEINIEN.

Les effets stroboscopiques,les répetitions d'images nourrissent ici mille effets relatifs à l'expression du mouvement.La fragmentation de l'action crée dans le temps ce que l'abstraction hachée du dessin rendait dans l'espace.
Casser le temps,décrire le terrifiant mouvement de l'immobilité,figer l'âme entre deux regrets, deux effrois,tels sont les buts,pleinement atteints de l'art de KRIGSTEIN.
Ou se trouve la paix,le repos,dans quel coffre sommeille le trésor de la langueur ? N'y a-t-il plus dans le monde que rictus aigus,folles agitations,noirceur et mort?KRIGSTEIN questionne le silence et l'horreur dans la béance de l'image.Il interroge la mort et la violence et fait écho,de son talent,à certains autoportraits de Rembrandt ou certaines peintures de MUNCH.
Pourtant,lorsque les doigts glacés de KRIGSTEIN ont été réchauffés par l'amour,lorsque,laissant un instant de coté ses outils acérés (plume,tire-ligne),il questionne la vie plutôt que la mort, son graphisme trace avec acuité et finesse de délicates positions de mains ou de spirituelles expressions de visages.

Parce qu'il possède véritablement un style,KRIGSTEIN n'a pas d'outils privilégiés.

On trouve chez lui,avec la même puissance,aussi bien de fines hachures ou de larges traits au pinceau que le cheminement précis de la plume.La technique de narration,très riche,va de la fragmentation saccadée de certaines scènes aux calmes images descriptives.
L'efficacité du dramaturge se joint à l'art du graphiste pour créer un ensemble harmonieusement équilibré où la richesse du dessinateur le dispute à l'art du metteur en scène.Car Bernard KRIGSTEIN est bien,authentiquement ,metteur en scène:les séquences et les plans sont également pensés en fonction du temps (rythme) et de l'espace (jeux de profondeur sur les décors).A cela s'ajoute la puissance et la beauté d'un dessin à la limite de l'abstraction dans ses échanges ombres/lumières et dans sa distribution réglée des a-plats et des profondeurs.Sur de solides scénarii que transcende encore KRIGSTEIN,l'ensemble exprime sans réoit un drame toujours semblable,qui,dans les oeuvres parues chez E.C. et signées par lui,va toujours à l'essentiel.

AS THE FRIGHTENED PAIR FLED DOWN THE STREET,THE STARTLED CRIES OF THE ROBBED OLD MAN SHATTERED THE STILLNESS,THEN DRIFTED OFF INTO THE SILENT DARKNESS

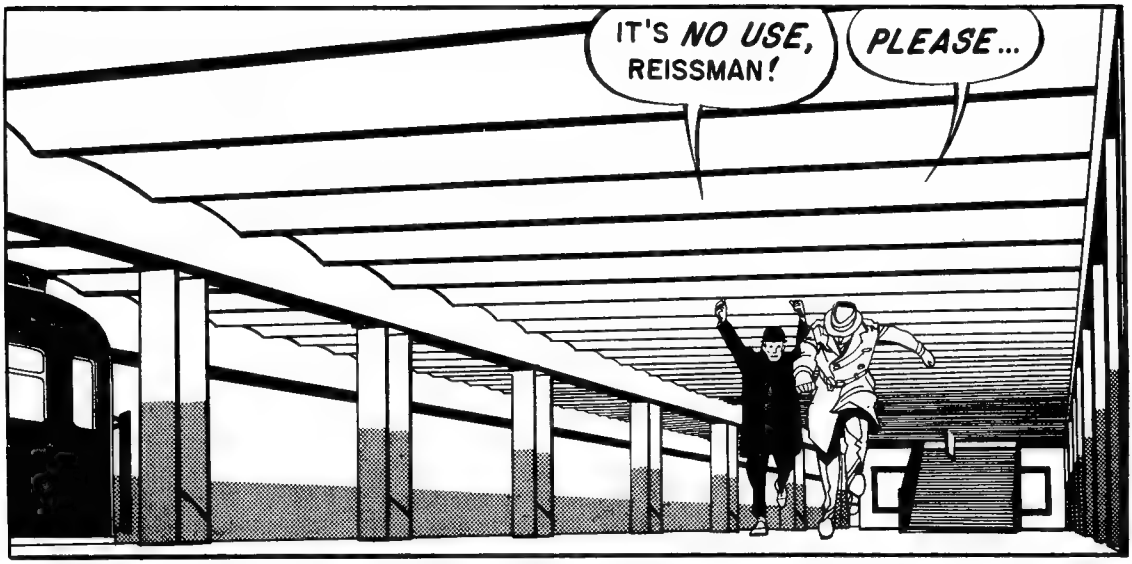
Il est frustrant de constater que la plupart des créateurs de Bande Dessinée ne semblent pas conscients des potentialités de leur art,si art il y a. Non qu'il soit question de chercher de nouveaux genres,ceux qui existent déjà (humour,fantastique, réalisme ou pseudo-réalisme) constituant les axes principaux sur lesquels le discours d'un crateur, quel qu'il soit,peut trouver toute sa mesure;mais il s'agit,plus exactement,de faire que la Bande Dessinée éprouve la pleine fécondité de ses capacités intrinsèques.Qui donc,à considérer le matériel déjà produit par elle,soupçonnerait qu'il est possible d'insufler un rythme proprement musical à une histoire en Bande Dessinée ?Qu'il est possible de joueravec la profondeur de l'espace,la vitesse et le temps lui même par le moyen de ce médium ? Le travail de Bernard KRIGSTEIN est,à notre connaissance,une des rares tentatives sincères (mais malheureusement interrompue) d'exploitation intelligente et profonde des possibilités offertes par le genre.

En ce sens la tentative de Bernard KRIGSTEIN d'élever la BD à un niveau d'expressivité plus grand paraissait à ses débuts aussi belle qu'utopique.Elle se marqua par une rupture complète avec les stéréotypes et les inhibitions du genre.

© 1975 by Wm. M. Gaines.

A dire vrai,KRIGSTEIN prend la Bande Dessinée au sérieux:au sérieux,c'est à dire telle que se donnant certaines règles,il n'est plus possible,au delà d'un certain seuil,de rompre avec elles ad libidum,comme le jeu le permet.Se donner certaines règles,en l'occurrence,revient à viser certains effets et s'astreindre,par là-même,à la discipline de la recherche et aux exigences de la cohérence,qui ne vont guère sans une foi inébranlable mise en la valeur anticipée de l'oeuvre achevée.Découvrant ainsi des solutions inédites aux problèmes du mouvement,de l'expression de l'espace,KRIGSTEIN évoqua ce que l'avenir de la B.D. pourra exploiter.

KRIGSTEIN donna la preuve que cet avenir peut être pris en charge par n'importe quel créateur véritable s'il refuse la tradition de la facilité,l'infantilisme lié à la Bande Dessinée et s'il élève celle-ci,en la faisant advenir au niveau qui est fondamentalement le sien:celui de l'art.



La Bande Dessinée appartient à ces arts qui se créent des vides,des béa nces,et qui tentent d' en vivre.Tout comme au cinéma,la rupture de deux réquences,le passage d'un plan à un autre nourrissent le mouvement,le rythme de l'action paradoxallement:dans le blanc entre deux images,dans le raccourci cinématographique,s'évoque un monde qui n'est pas dit et qui pourtant rend possible l'explicite,en tenant,en retour,sa cohérence de ce dernier.Le plein doit tout au vide,Le vide se comble par le sens de ce qui se montre.Fragmenter l'action,c'est,pour KRIGSTEIN,tenter de la faire échapper au néant du blanc qui sépare les images:quête à jamais inachevée ,puisque le non dit (l'intervalle entre les images) croît à mesure que le nombre des vignette augmente.Pris au piège de la saisie microscopique du mouve - ment,KRIGSTEIN explore la limite de son art.Les arrières mondes toujours fuyants se dérobent à mesure qu'on en fixe l' image avec plus de netteté,comme le rêve se refuse en sa totalité à qui persiste à en préciser une réminiscence passagère.
Mais L'impuissance,chez lui comme chez BODE',se fait pouvoir:à désirer suspendre l'éternité de corps sans repos,à aspirer sans relâche à rendre l'impossible,L'art finit par offrir de lui même les plus délicats instruments:en l'occurrence,pour le malheur de KRIGSTEIN et pour le plaisir de son lecteur,sa limite faite pouvoir.

KRIGSTEIN était-il fou,Lui qui se permettait l' audace de décrire le temps en images,qui osait s'aventurer dans les silences de l'immobile et gouter la sourde terreur de l'homme dont le futur se fige en un éternel présent ?Lorsque le drame de l'artiste coïncide avec celui qui fait l'argument de son récit,L'oeuvre atteint la puissance qui vibre,par exemple,sous MASTER RACE: dans la dernière planche de ce récit (publié récemment par Russ COCHRAN in EC Portfolio Six; cf. bibliographie),la chute du principal protagoniste n'est pas seulement la punition morale infligée par le destin à un criminel,mais bien plutôt l'inévitable sanction de la vie humaine:La mort.REISSMAN,ancien dirigeant d'un camp nazi,ne peut echapper à l'ombre noire qui le poursuit dans les infernaux couloirs du métro qui le conduiront,en une dizaine d'images muettes et cliniques (ralenti)là où ses crimes en avaient mené mille autres .
REISSMAN peut bien essayer de courir,de s'accrocher au vide,plus il court,plus il bat l'air,dérisoirement de ses bras fous et plus il hâte son inexorable fin.Poésie pure que celle de KRIGSTEIN qui situe son discours au plus haut point de ré - sonnance humaine;L'homme (ou L'ombre) qui poursuivait REISSMAN tourne le dos au lecteur dans la dernière vignette et semble rejoindre le mystère de la nuit.Naissance,apogée et mort,apparition , intensité,disparition,Le cycle est achevé ,la boucle bouclée.Reste la signature de KRIGSTEIN, sur L'émotion écorchée au vif.
KRIGSTEIN se nourrit de la peur de la mort,de L' angoisse du temps qui passe,de l'inquiétude.Il ne les tient ni pour incontournables,ni comme certaines (BAZOOKA et le NO-FUTURE):il les explore,les sonde,en restitue la puissance,mesure leur resistance à L'espoir.Expressions torturées des visa - ges et des corps,saillies aiguës des décors,fré - nétique expression du mouvement constituent la surface de la recherche en profondeur entreprise par Lui au sein du médium de la B.D.A L'évidence, L'aspiration fondamentale sous-jacente est celle de la vie,de L'humain,jusque là où L'ironie se mord les doigts. Dans le décor de crise des années 29-30,des adolescents laissés à eux-mêmes moquent leur camarade :au sein de cette misère, un chien joue avec une balle;KRIGSTEIN hésite, retarde son choix:de la vie à la mort,il y a beaucoup à parcourir pour qui veut rendre la richesse de L'existence.KRIGSTEIN observe;il ne montre pas le réel,mais,pour reprendre le mot de KANDINSKY,Le "rend visible".

L'apport essentiel de Bernard KRIGSTEIN,ce par quoi il a fait de La Bande Dessinée un art possible,se situe dans ce continuel effort pour capter la force de la vie et la parole sourde du silence,la profondeur infini du vide aussi. Quel mystère,quel univers de drame se joue entre les images d'une Bande Dessinée ?Lorsque L' action se fait silence,vide à peupler, qui peut dire alors quelle est la puissance réelle qui s' y blottit ?L'eternité est L'image temporelle de ce vide;par sa technique de narration,KRIGSTEIN en joue pour pétrifier L'instant et diviniser la seconde où le mouvement s'amorce,s'accomplit,s' achève.Entre les images d'une B.D.,dans cette colonne blanche où vibrent d'insondables mystères,se trouvent L'intuition du vide en soi et celle de la pleinitude d'un ailleurs jamais décrit tout à fait.Peut-être notre vie n'est-elle qu'une illusion quant à la continuité du temps,et, comme les images fragmentées d'un KRIGSTEIN,arrêtée ,sectionnée sans cesse par d'infinies béances.

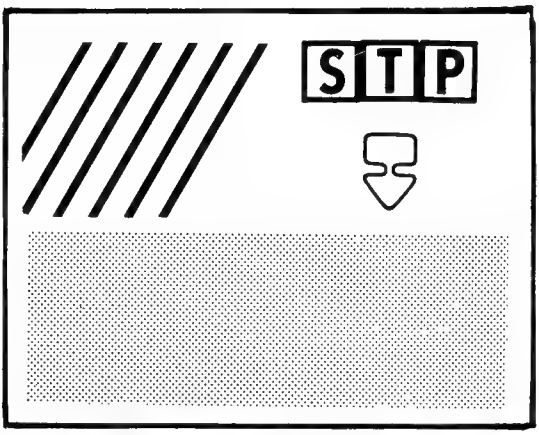
La pauvreté du graphisme d'une Bande Dessinée n'a généralement d'égal que celle de sa technique de na narration.De la même façon
En réduisant le dessin à des stéréotypes éternellement réitérés,à des idéogrammes figés d'un langage qui va s'appauvrissant,on châtre les moyens d' extention dramatique propres à la B.D.
L'apport de Bernard KRIGSTEIN ne se situe pas seulement au niveau de la qualité et de la véracité de son graphisme,mais encore dans la richesse et la pertinence des moyens qu'il se donne pour atteindre à L'exacte expression du sens d'une action.KRIGSTEIN ne s'est pas contenté de porter à leur per-

fection les possibilités fondamentales de la Bande Dessinée:Il a encore exploité avec attention les effets secondaires liés au mode de présentation narratif/dessiné:d'une frustration pénible qui lui faisait éprouver l'impossibilité foncière de l'artiste à restituer le vécu absolu d'une scène,KRIGSTEIN a fait le moteur d'un type de narration nouveau qui joue autant de l'expressivité de la succession des cases que de leur immobilité propre.Reprendre mille fois la même esquisse,lutter sans cesse contre le mystère et la magie d'un mouvement ou d'une attitude ,tendre vers l'expression microscopique de la vie en répétant le même instant en dès fractions de secondes à peine distinctes,reproduire dix fois le même trait pour en percer le sens,en comprendre l'émotion,tels sont bien les gestes lourds d'impuissance et de désir (de manque) que devait repeter KRIGSTEIN sur sa table de travail.
Dans un interview accordé à SQUA-TRON en 62,KRIGSTEIN confesse cette aspiration impossible :
"Je désirais arreter toute action et faire que chaque chose advienne encore et toujours,d'une façon répétitive et ne cesse de se poursuivre quelle que soit la fin qui puisse en résulter".

Bernard KRIGSTEIN,dans sa recherche,a toujours été limité par la "bêtise crasse" des éditeurs,à la fois due à leur peu de conviction en les possibilités de la Bande Dessinée et la place démesurée qu'ils ont toujours accordée aux impératifs commerciaux.Qu'un travail d'une telle qualité et prometteur de si sublimes merveilles n'est pas pu trouver les moyens minimums permettant sa survie, voilà qui nous éclaire sur les difficultés de l'art véritable à évacuer,dans le champ de la B.D., le carcan des préjugés.

Toujours sincère dans sa recherche,KRIGSTEIN risquait sa carrière à chaque essai créatif (MASTER RACE,les essais que sont "THE CATACOMBS",MONOTONY)
A tout prendre,il se refusa de risquer son art en choisissant de se plier aux exigences délétères du genre.
Nous ne pouvons que regretter la beauté dont nous a frustré l'imbécile aveuglement de quelques marchands de papier.Evidemment,l'entreprise de KRIGSTEIN,d'autant plus belle que courageuse,vitale et necessaire,était un défi posé par un artiste à un médium qui ignorait (et ignore encore) son pouvoir. Il ne l'a pas supporté et a chassé l'immonde parasite:rien d'étonnant,dès lors,à ce que nous n'ayons pas encore rattrapé KRIGSTEIN,comme le dit justement DIONNET — qui fut l'un des premiers à introduire son nom en France,à défaut de publier son travail —.Au bout du compte,la Bande Dessinée ne semble désireuse de rattraper personne,si ce n'est sa propre misère.
Et pourtant il est là,avec ses 12 ans passés au service de son art,qui font honte à tous les poursuiveurs de mode,à tous les créateurs à la vue basse.
Son oeuvre est là,pure,décantée comme un cru délicat,qui hurle ou murmure le délire acide du silence pétrifié.
Dans le "CHANGE-MONSTRE-POESIE" n° 23,le lecteur trouvera l'une des paroles les plus krigsteinienne de la poesie contemporaine,sur quoi nous le laisserons:

LE COUP EST PARTI
NOUE DE PALE
LE GESTE FOUDROYE DE RECULS LOURDS.



MASTER RACE (dont nous avons reproduit quelques illustrations) a paru en français — en couleurs — chez Williams, dans l'anthologie "HORREUR". Au Etats - Unis chez Nostalgia Press et sous la forme d'un portfolio noir et blanc, d'une qualité de reproduction remarquable et respectant le format originel des planches chez Russ COCHRAN : titre: EC Portfolio SIX (disponible chez Shadow). Originellement, l'histoire a paru dans le n°1 d'"IMPACT" en Mars Avril 55.
Outre le récit intitulé "MASTER RACE ", on peut trouver dans l'anthologie "HORREUR" une histoire traitée toute en fines hachures qui porte le titre "Piper Dreams"

Rappelons que le n° 6 du fanzine "SQUA TRONT" (1975) — adresse: J. Benson, 20~~4~~ West 80th Street, ~~#~~2 B, NEW YORK, N.Y. 10024 — est entièrement consacré à Bernard KRIGSTEIN et contient une foule de documents inédits, ainsi que des études très interessantes sur son travail.

BANDE DESSINEE ET PEINTURE

par David PASCAL

La bande dessinée c'est le pont entre la littérature écrite de la fin du 19 ème siècle et l'explosion visuelle du milieu du 20 ème. La bande dessinée a appris au monde à lire les images.

La Bande Dessinée est l'enfant du 20 ème siècle, une des grandes époques de transition. Des ordres vieux de plusieurs siècles cèdent la place à de nouvelles formes de sociétés à la recherche d'une définition. Les soixante-dix dernières années de guerres, de crises économiques, de découvertes de gens nouveaux et de percées technologiques, entraînent une maturité de masse et élargissent les niveaux de conscience. On est en train de percer de nouvelles avenues de communication et de perception afin de traiter cette expansion de la conscience humaine. Bien que des procédés artistiques plus anciens soient remis à jour, ils se montrent insuffisants, et nous dépendons, en fait, des développements avancés des moyens industriels et post-industriels tels que la photographie, les presses à grande vitesse, les films, la télévision et la Bande Dessinée. Une des variables les plus dynamiques essayant de traiter ces phénomènes c'est l'expansion du procédé esthétique dans ces domaines de la communication.

Le cinéma est déjà arrivé à obtenir qu'on le reconnaisse comme la forme artistique principale du 20 ème siècle, tandis que la Télévision attend que son tour arrive. Seuls les «comics» nés à peu près à la même époque que le cinéma, traînent à l'arrière tel un art non-accompli, encore au stade des comédies de Charlot et des films d'aventures de deuxième classe, au mieux.

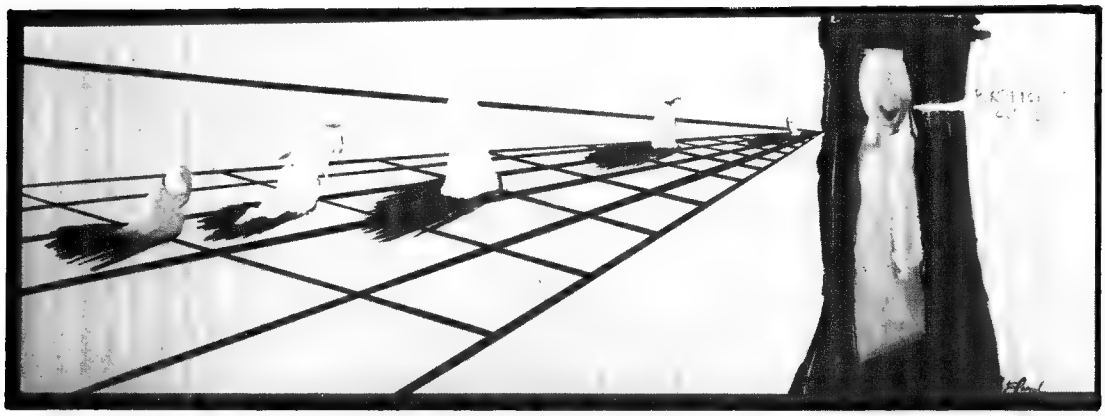
Mais le cinéma a été animé et on lui a donné une vie et une direction nouvelles grâce aux découvertes visuelles de D.W. Griffith, lorsqu'il se rendit compte que la caméra cinématographique, en elle-même, offrait les possibilités de «voir» une histoire de façon différente de celle offerte par un morceau de théâtre photographié sur scène. On peut discuter du contenu de ses films ou de la direction que le film artistique a prise après ses découvertes. Mais les idées de Griffith ont offert le cadre sur lequel il fallait structurer une représentation dynamique, mettant en jeu de nouvelles façons d'appréhender la continuité, le récit, les métaphores et la «conception du monde» psychologique de son temps.

Tout particulièrement ces qualités invisibles qui se développaient et donnaient à son époque ce caractère qui l'a rendue unique par rapport à toute autre époque. Et bien entendu, la façon même d'appréhender la présentation esthétique du temps qui passe.

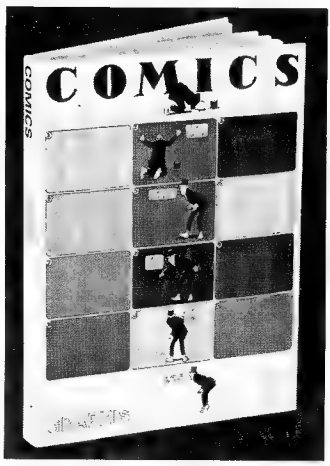
Les films d'aujourd'hui vont maintenant des subtilités les plus intimes de l'introspection personnelle, en passant par la gamme de la façon contemporaine, à l'échelle mondiale, d'appréhender l'existence, jusqu'aux projections futuristes dans les lointains de l'immensité du cosmos humainement réalisés à ce jour. Cest là qu'en est maintenant le cinéma. Sur son chemin, le cinéma a incorporé les découvertes esthetiques de chaque gamme des autres disciplines et expressions artistiques. Et où en est aujourd'hui la Bande Dessinée ?

DE L'EXTERIEUR

Guère plus loin qu'à sa jeunesse.
La Bande Dessinée est liée à la nature économique de sa distribution qui domine le genre de la B.D. que ce soit sous forme d'albums comme en Europe. Ce qui ne veut pas dire que la B.D. n'a pas produit ses grands Maîtres tels que Mc Cay, Foster et Hogarth, des visions innovatrices telles que celles de Crépax et Druillet ou la littérature de masse de «Peanuts» et «Astérix». En réalité, le «Corto Maltese» de Pratt est déjà en train de conduire la B.D. vers la dimension littéraire d'un Robert Louis Stevenson.



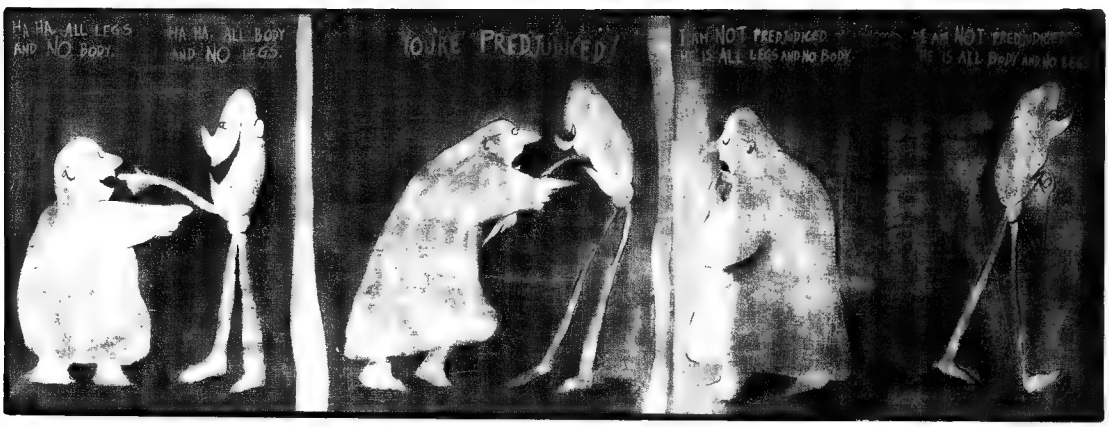
Mais la structure de la B.D. n'est pas seulement retenue économiquement aux niveaux les plus bas du commun dénominateur de masse. Dans les Amériques où la B.D. arrive au foyer comme faisant partie du journal quotidien ou hebdomadaire, elle est en plus soumise aux pressions morales principales des censeurs officiels et officieux. L'album et les livres spécialement produits ont été des ouvertures vers une nouvelle expérience dans la B.D. Mais même ici, cela a été plus ou moins une sorte de culte comme pour le genre «Science et Sorcellerie» ou pour «l'underground». A moins que de nouvelles visions et que la compréhension de la B.D soient acceptées et encouragées, la Bande Dessinée continuera à se répéter comme une suite sans fin de films de Walt Disney, montrés à différentes générations avec de légères modifications de style. Cela est une vue extérieure des choses.



DE L'INTERIEUR

Vue de l'intérieur, la Bande Dessinée peine sous le poids de la tradition historique de l'art narratif qui lui a donné naissance. Par contraste, le cinéma, qui est un procédé entièrement nouveau, a offert à ses premiers pionniers, un vaste territoire vierge à explorer et à revendiquer. C'est peut-être la raison pour laquelle D.W. Griffith a pu évoluer à partir de la première expérience «de l'américain nouveau», au lieu de suivre les développements des frères Lumière ou de Méliès, du Vieux Monde En tout cas, cette considération n'est qu'historique et elle n'est utile que dans la mesure où elle offre une réflexion approfondie sur le défi lancé par le potentiel non réalisé de la B.D. en tant qu'art à part entière. Un défi inhérent à la dynamique visuelle de la Bande Dessinée qu'il nous faut maintenant traiter et auquel il faut faire face.

Tout comme D.W. Griffith a vu que la caméra de cinéma offrait d'elle-même la possibilité de voir une histoire de façon différente de celle du théâtre traditionnel, de même la structure de la bande dessinée offre la possibilité de lire une œuvre d'art visuelle de façon différente de celle de la simple peinture traditionnelle. L'élargissement du procédé esthétique vers la bande dessinée est maintenant vital, et nécessaire comme il l'est pour les autres arts de la communication. Donc, une des premières questions qui se soit posée lorsque je me suis embarqué sur cette réflexion a été «est-ce que la Bande Dessinée ne devrait pas, comme le cinéma, commencer à incorporer en elle-même les découvertes des autres disciplines artistiques ?» Et encore, si la bande dessinée devait un jour être libérée des pressions inhibitrices de la seule distribution commerciale, ne serait-il

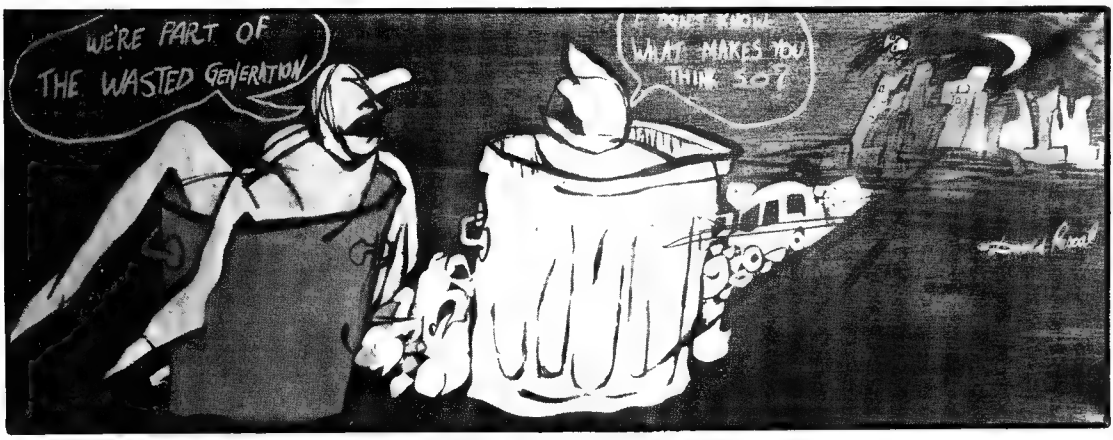


pas possible d'explorer de nouvelles zones d'expression, tout comme cela a été fait dans le cinéma ? Les réponses à ces deux questions furent affirmatives. Mais aussi simpliste que cela puisse paraître maintenant, cela ne s'est pas produit aussi facilement que ça. Ce fut excitant à regarder. Ce fut aussi effrayant, parce que cela voulait dire qu'il fallait s'avancer sur une route nouvelle non encore connue. Mais encore plus à cause de l'opposition de mes collègues et amis qui trouvaient l'idée trop extravagante et fofolle. En fait, certains de mes collègues pensent encore de cette façon. Après une carrière commerciale réussie avec des dessins pour les publications américaines les plus importantes, j'ai pensé que cela serait rasoir de me répéter. La route inconnue me faisait des signes et je m'y suis embarqué. Seul.

QUAND LA SOCIOLOGIE S'EN MELE...

Cela fait presque dix ans que j'ai parlé pour la première fois à Lucca 5 en 1969, de la peinture dans la bande dessinée. A cette époque j'avais été témoin de l'évolution parallèle inhabituelle entre le sophistiqué Roy Lichtenstein d'une part opposé à la bande dessinée expressioniste brutale mais puissante d'autre part, qui se développait dans le «East Village Other», un des journaux underground les plus importants de New York, bien avant que les bandes dessinées de l'underground n'apparaissent sous forme de livres. C'est ainsi que dès 1964 j'avais enregistré une interview de Roy Lichtenstein qui est sortie en français pour la première fois au mois de mai 1966. Immédiatement après, j'introduisis les bandes dessinées de l'underground en Europe, pour la première fois à Luccas 6.

La première présentation de peinture en bande dessinée fut sans aucun effet sur mes collègues américains, qui dans l'ensemble, n'avaient aucune idée de ce que je leur expliquais. Cependant, mes collègues et amis européens m'écoutèrent et discutèrent ces idées à l'époque, à cause de leur intérêt, en tant qu'historiens ou sociologues, plutôt que sur le plan de l'appréciation visuelle de la bande dessinée. Mais au moins ils ont écouté. C'est au cours d'une des premières discussions avec Burne Hogarth, historien d'art aussi bien que dessinateur, que les premiers contours de la peinture dans la B.D. se sont ébauchés. Plus tard, le catalogue incisif du Musée des Arts Décoratifs Socerlid 67 a préparé le public en pré-



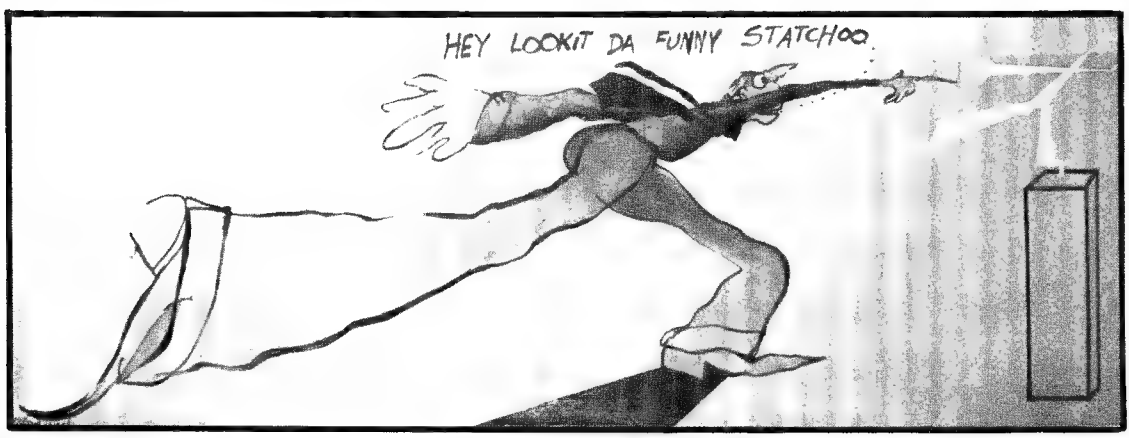
sentant la première connexité visuelle entre la bande dessinée et l'art, ainsi que l'analyse brillante de Claude Moliterni sur les mécanismes de la technique narrative. Des diapos de mes assemblages furent montrées à cette exposition de 67. Celles ci incarnaient déjà des éléments de bandes dessinées en étant façonnées en panneaux arbitrairement superficiels dans le contenu de l'idée, chacune étant littéraire dans le titre et l'histoire y étant entièrement contenue.

A cette époque je ne pouvais pas franchir directement le pas de peindre des bandes dessinées parce que la bande dessinée est partout aux Etats-Unis et de ce fait, on n'associe jamais la bande dessinée aux Beaux-Arts. Cela m'a été rendu péniblement évident lorsque j'ai aidé à organiser une exposition de tableaux peints par des dessinateurs de bandes dessinées et patronnée par le Newspaper Comics Council, organisation américaine des éditeurs et critiques de journaux de bandes dessinées. Les résultats de cette exposition ont été surprenants car il n'y avait aucune intégration ni aucun rapport de vision entre les peintures exposées de quelques uns des dessinateurs de bandes dessinées les meilleurs des Etats-Unis et leurs personnages de bandes dessinée mondialement connus. Pratiquement toutes les peintures exposées ne valaient guère mieux que de faibles études d'école des Beaux Arts. Pour citer un exemple frappant, Mort Walker a présenté un petit tableau inoffensif de son studio au-dessus de son garage qui aurait pu être peint par n'importe quel peintre du dimanche. Et cependant, la bande dessinée de Walker «Beetle Bailey» est un chef d'œuvre d'organisation dans le contenu et la ligne claire et incisive, qui est extrêmement sophistiqué et soigneusement pensé dans le dessin.

VERS LE BEL ART

C'est alors qu'il m'est venu à l'idée que, bien que la bande dessinée soit moderne et «pop», elle était probablement considérée comme étant au plus bas de l'échelle dans la hiérarchie des formes visuelles classiques. Apparemment, même par les artistes de la bande dessinée eux-mêmes. Et pourtant, la bande dessinée a réellement un dynamisme et une présence vitaux. Pourquoi est-ce que ces facteurs positifs de la bande dessinée ne pourraient pas être utilisés pour présenter un contenu non-humoristique et pour la faire évoluer vers le haut, vers le bel art qu'elle devrait être et en fait, qu'elle est réellement ?

Juste aux environs de cette époque, par pur coincidence, Walter Herdeg, éditeur et critique de «Graphis», le distingué magazine suisse, me demanda de présenter une édition spéciale sur les bandes dessinées. Comme ses publications ont une audience internationale auprès des artistes et des dessinateurs les plus importants, j'ai accepté le défi, avec enthousiasme. L'édition originale fut élargie en deux éditions. Parce que tous les livres publiés jusque-là avaient traité de la bande dessinée du point de vue historique et sociologique. Ce projet présentait une occasion merveilleuse de faire connaître la bande dessinée d'un point de vue entièrement basé sur l'esthétique visuelle de la bande dessinée, pour la première fois au monde. La première partie consistait en une analyse sur l'art de la bande dessinée. Pour la deuxième partie, des artistes qui n'étaient pas des dessinateurs de bandes dessinées, ont été priés de fournir des articles sur l'imagerie séquentielle, mettant en jeu l'esthétique de la bande dessinée telle qu'ils la concevaient comme base de leur contribution. Ces derniers exposés traitaient de l'élargissement de la bande dessinée au cinéma, aux peintures d'illustration, à la publicité . Comme M. Herdeg est lui-même un artiste, il ne vit aucune contradiction à traiter la bande dessinée en tant qu'art. Il est intéressant de faire remarquer que les participants à la première partie, qui étaient directement engagés dans la bande dessinée, étaient beaucoup plus réticents à considérer la bande dessinée comme un art. Claude Moliterni et Pierre Couperie ont admirablement contribué à ce projet.Les deux éditions ont été combinées et publiées sous



forme de livre broché qui est devenu un classique en son genre. Il a été utilisé comme manuel dans certaines universités. Il a également aidé à rendre l'idée de peinture dans la bande dessinée plus respectable.

Ainsi encouragé je continuais à analyser la structure inhérente à la bande dessinée et à utiliser tous ces éléments nouveaux dans le cadre de la peinture historique. Certains peintres ont critiqué cette attitude comme étant destructrice pour la peinture, parce que le langage était utilisé dans la tradition de la peinture totalement visuelle. Mais le langage est souvent apparu dans l'art narratif. Dans le cas de mes peintures, le langage était utilisé non pas seulement comme satire ou comme référence littéraire mais en tant que partie intégrante de la peinture.

ELARGIR LE LANGAGE VISUEL

Il y eut bien des problèmes dans ces premières tentatives d'unification entre la bande dessinée, qui est une invention récente de l'imprimerie et la peinture qui fait partie des Beaux Arts traditionnellement consacrés. Cependant, il fallait bien commencer quelque part. Les tableaux reproduits sur ces pages reflètent quelques-unes des solutions. Ces tableaux ont été exposés à New York dans la Graham Gallery, au Musée de Sao Paulo et de Rio de Janeiro au Brésil et à Montréal au Canada. L'année prochaine, ils seront exposés à Paris.

Les nouveaux tableaux sur lesquels on travaille actuellement, pour la prochaine exposition, traitent déjà de quelques éléments plus subtilement cachés, dépassant la forme visuelle immédiate de la bande dessinée et son message. Certains d'entre eux sont des variantes sur la façon de décrire le temps et représentent en tant qu'éléments positifs les happenings implicites dans les espaces entre les panneaux, parmi d'autres. Un autre objectif est d'élargir le langage visuel de la bande dessinée à partir de son usage vernaculaire courant vers une grammaire visuelle plus structurée. C'est un espoir essentiel que de pouvoir unifier et réunir ainsi les deux éléments de la bande dessinée et de la peinture, de façon à ce qu'une seule essence des deux soit apparente. Une tâche capitale.

En plus des problèmes esthétiques des tableaux eux-mêmes, il y a les réactions quasi-automatiques, irréfléchies, de ceux qui les regardent et qui s'inquiètent de voir leur bien-aimée bande dessinée façonnée d'une manière si différente de celle à laquelle ils sont habitués. Cela ressemble quelque peu à un admirateur de Chopin écoutant pour la première fois la musique de Charles Ives, le Jazz noir contemporain ou la musique électronique. Ce n'est pas mon intention ni mon souhait de détruire la peinture ni la bande dessinée, comme on m'a accusé de le faire de temps en temps. C'est plutôt un sérieux désir de structurer un esthétique formalisé pour la première fois à côté de la bande dessinée humoristique ou d'aventure, esthétique dans lequel le contenu d'une nature plus profonde pourra être exprimé. En fait, cela peut être bénéfique à tout le monde. Les bandes dessinées, telles qu'elles sont actuellement, existeront toujours. Elles continueront de grandir. Mais un public entièrement nouveau peut être créé pour des millions d'autres personnes qui sont à la recherche d'autre chose que des gags ou des aventures légères.

GRANDEUR NATURE

A ces gens obstinés qui demandent pourquoi des agrandissements de bandes dessinées existantes ne peuvent être faits, je réponds que c'est une excellente question. Dans les premiers jours des expositions de bandes dessinées de Socerlid, des panneaux de bande dessinée avaient été agrandis de façon démesurée. Au début nous étions tous étonnés par leur beauté graphique seule, mis à part le rôle du panneau dans sa continuité de bande. Il ne pouvait pas d'une façon générale se poser en lui-même comme une œuvre d'art, parce qu'il n'avait aucun rapport avec une quelconque idée en dehors de son contexte de bande. En vérité, c'est essentiellement ce que font Roy Lichtenstein, Andy Warhol et d'autres peintres. La banalité du contenu des bandes dessinées est leur point de départ. Ils ne vont jamais au-delà, ou rarement.

Le temps est venu de créer des peintures de bandes dessinées, grandeur nature, dépeignant le temps et les événements temporels des visions sociales, personnelles, psychologiques et philosophiques, les sensations de la façon même d'appréhender l'existence humaine, le tout présenté graphiquement pour la première fois. L'excitation de voir de nouvelles unités de bandes dessinées et de tableaux en juxtapositions intégrées, n'a simplement jamais été éprouvée auparavant.

Au début il y eut l'image et ensuite le mot. Maintenant les mots dominent essentiellement notre culture. Mais il y a des vérités contemporaines, des sensations et des observations que les mots ne peuvent pas exprimer avec efficacité. Nous allons vers une culture de plus en plus visuelle, ceci étant dû essentiellement à l'imagerie mouvante du cinéma et de la télévision. La peinture dans la bande dessinée peut également présenter sur une surface à deux dimensions des réalités que les mots ne peuvent pas présenter. Ce sujet a également été traité assez longuement à Angoulême 1 dans ma conférence intitulée «dimensions de la réalité dans la bande dessinée et l'art», qui traitait de réalités humaines abstraites telles que l'intensité d'une couleur comme le rouge, ou les propriétés mythiques historiques d'une forme graphique populaire telle que le cercle. La peinture dans la bande dessinée peut incorporer ces éléments et par exemple bien d'autres idées abstraites.

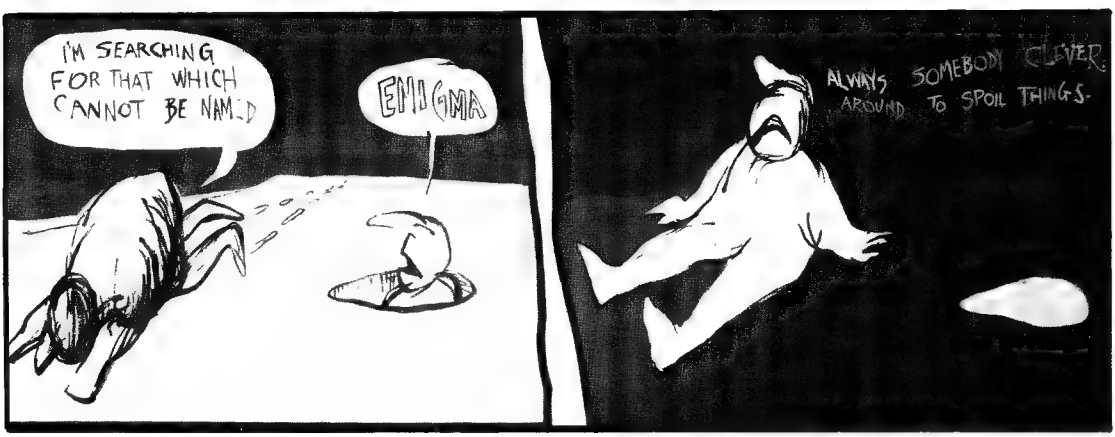
LE PAYSAGE D'AUJOURD'HUI

Peut-être que le nom de «comics painting» n'est pas bien choisi dans un monde artistique dominé par les slogans commerciaux qui accrochent tels que «pop» et «op» et «conceptuel». Un nom comme «art-mix», «comics-mix» ou «com/art» serait peut-être plus astucieux. Mais pour l'instant, «comics» et «painting» sont les deux composantes qui expriment le plus honnêtement la nature de ce que je suis en train d'essayer de structurer. Peut-être qu'un critique futur dans quelque article à venir inventera un nom astucieux. Cela n'a vraiment aucune importance.

Ce qui importe, c'est d'essayer honnêtement et sérieusement de tirer la bande dessinée de l'impasse et d'éloigner la B.D. de la domination totale de la commercialisation. Ce qui importe, c'est d'essayer de créer une nouvelle forme artistique pour traiter des incroyables complexités auxquelles notre monde fait face. De même que la bande dessinée est née des inventions récentes de l'imprimerie du «Nouveau Monde», il est temps maintenant de traiter du nouveau paysage d'aujourd'hui, «lesprit-sage», le paysage de l'esprit. Les nouveaux domaines de découverte du monde d'aujourd'hui et les solutions à ces énormes problèmes, tout cela dépend de l'esprit et de la pensée. Ce n'est pas par hasard que le mot conscience est aujourd'hui le commun dénominateur universel. La bande dessinée est un langage nouveau qui est capable de traiter ces phénomènes, la peinture est la tradition à partir de laquelle elle peut jaillir.

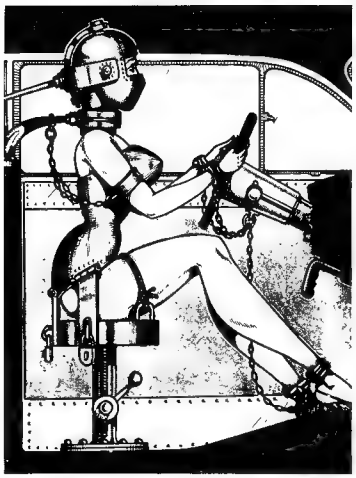
C'est la peinture B.D.

David Pascal



METAL HURLANT

...L'ASPHYXIE?



Du "Special Moebius" au "Special 100 pages"

Il ne va pas de soi d'emettre des critiques sur la globalité d'une production, a fortiori lorsqu'elle ne se donne pas comme totalité achevée. D'où la difficulté de parler de METAL HURLANT ou d'un autre journal. Ce qui était vrai de l'Echo Des Savanes jusqu'au numéro 5 ne l'est plus de ce qui se produit et se publie aujourd'hui sous ce nom. METAL HURLANT n'échappe pas à la règle et, loin de nous décourager, c'est tout précisément pour cette raison que nous avons cru bon d'en parler: METAL n'est pas resté le même.
Il serait sot de le lui reprocher, nous l'avons dit, il est de l'essence même d'une publication de ne pas se donner comme totalité, c'est à dire d'être en constant devenir.
Mais le devenir, pris en ce sens, ne relève que de la forme de la publication (périodique et necessairement différente d'un numéro à l'autre). Il est un autre sens du devenir qui touche au contenu et à la qualité.
C'est de là et de cela que nous parlons.
A ses débuts, un jounal suscite des attentes, celles-ci se faisant d'autant plus exigentes que ceux-là sont plus prometteurs.
METAL HURLANT fut de ceux qui laissèrent espérer des lendemains heureux pour la Bande dessinée. Les ruptures multiples qu'il opérait avec ce qui composait la tradition en matière de Bande dessinée avaient de quoi séduire: rupture textuelle avec BODE' (Métal 4), MASSE, rupture graphique avec CORBEN (DEN) ou MOEBIUS, rupture aussi avec les habitudes communes de lecture par le récit de S.F., sans omettre le renouvellement certain apporté par Etienne ROBIAL en matière de présentation et de mise en page. (BAZOOKA doit sans doute beaucoup à des gens comme ROBIAL)

Au fil des numéros, la subvertivité des choix qui caractérisaient METAL s'est manifestement estompée au profit d'une série de compromis dont on constate depuis longtemps désormais les méfaits.

On pourrait penser qu'un journal consacré à la Science - Fiction, dont la vocation est d'effrayer par les excès des sociétés de là-bas, s'efforceat d'échapper aux abus de celle-ci. Métal Hurlant apporte la preuve du contraire. En exergue de 80 ou 100 pages de bandes dessinées plus ou moins subversives et contestataires, chaque mois, un éditorial vantant les mérites de sa propre publication, à grands renforts de séductions capitalistes et sordides. D'autant plus cyniques et contestables que les 250 milles abonnés aux Etats Unis ou les chiffres annoncés quant au tirage français restent invérifiables.
A tout prendre, les accès d'humeur de l'éditorialiste laisseraient plutôt soupçonner l'agonie que la bonne santé du journal, pour autant que par "bonne santé" — comme il est désormais consacré — on s'accorde à ne retenir que le bon fonctionnement financier de la machine à broyer les petits mickeys .
Annoncé comme le signe d'un succès authentique, le passage de la trimestrialité à la mensualité aurait du être plus tôt interpreté comme le début de la fin: Comment assurer chaque mois une publication de qualité, envers et contre tous les aléas de l'inspiration des artistes ? Les muses seraient-elles payables mensuellement ?
Les exigences "purement" et depuis longtemps explicitement lucratives de METAL HURLANT sont donc, pour partie, cause du cancer dont on sait désormais qu'il fit du journal de cadavre de lui-même.
Qu'il soit, lui aussi, cadavre, n'aurait guère de quoi déconcerter le lecteur, habitué chaque mois aux montagnes de médiocrités que l'on sait, en matière de Bande Dessinée.

Que METAL est trahi nos espérances, à l'inverse, reste impardonnable. La revue avait d'elle-même posé, jusqu'aux numéros 6 et 7, les jalons qui nous permettent aisément d'envisager ce que METAL aurait pu être, ou, pour parler juste, ce qu'il devrait être.

Le lecteur trouvera, en quatrième de couverture de ce second numéro de STP, un document inédit communiqué par Etienne ROBIAL et réalisé par Bernard AMIARD, dont on connait, en un autre domaine, le travail sur les matériaux contemporains. Il s'agit d'une maquette de couverture pour METAL HURLANT, refusée par crainte de la censure, à une époque ou le journal était l'objet de sottes tracasseries judiciaires relatives à son contenu et à sa toute relative subvertivité. Cette illustration (dont, pour des raisons purement techniques, nous n'avons pu retenir l'intégrité et l'intégralité des couleurs) nous semble corresponare tout à fait à ce que nous étions en droit d'attendre de METAL.
Certains choix, au niveau de la rédaction d'un tel journal, commencent à s'éclairer, cependant, lorsque l'on sait qu'une couverture de NICOLLET fait autant monter le nombre des exemplaires vendus qu'une couvrante de ROBIAL peut le faire descendre (La merveilleuse illustration de ROBIAL, pour le numéro 7 de METAL, fut paradoxalement un piêtre succès commercial). Entre l'éducation esthétique de son lecteur (entendons: le plus simple respect pour celui-ci) et le chiffre d'affaire, on tranche bien rapidement en hauts lieux...
A l'évidence, les antcipations légitimes sur la qualité future de METAL furent lentes à décevoir tant elles semblaient fondées, et, aidant ainsi à renouveler quelques abonnements, METAL a vécu sur le bénéfice d'un atermoiement bienveillant qui confine à l'aveuglement et à la sottise brsque l'on reconnait que, de l'autre bord, c'est moins d'une accumulation d'erreurs que d'un quasi-abus de confiance qu'il s'agissait.

Les Somnambules...

On peut légitimement penser qu'un journal se crée, dès lors qu'il pétend à une certaine qualité, des obligations dont il ne peut guère se départir à discrétion, même s'il tente de le faire discretement. L'apogée du travail d'Etienne ROBIAL coïncide étrangement avec son départ (METAL HURLANT n°7). Là où l'esthétique dont METAL s'était fait le premier support en France commence à prendre ses droits, à mesurer et éprouver sa fécondité et sa richesse, les objectifs commerciaux perdent bien souvent les leurs, et, dès lors, un choix s'impose. METAL fit celui que l'on sait. Il advient alors ce sur quoi METAL fonctionne encore: le lecteur non averti des changements d'orientation persiste dans sa

fidélité au journal sur le bénéfice d'un doute à lui accordé. Les ventes sont lentes à décroitre, tant est grande l'inertie du lecteur à apercevoir la substitution de produit sous une appellation identique. Depuis le numéro 7 environ, METAL joue sur cette incertitude, quite à prétendre attester de sa qualité maintenue par de belles raretés distribuées au compte-goutte pour faire passer des montagnes de nullités (qui, pour leur part, sont mises sur le compte de l'audace liée à la recherche.)

On sait depuis longtemps que METAL ne manque guère de matériel; Jean Pierre Dionnet en possède, dans ses tiroirs, pour 2 ans et plus. Assurément, le matériel de qualité lui fait néanmoins défaut. Outre quelques récits couleurs (1) et une régularité plus ou moins grande assurée, au niveau de l'image de marque de METAL, par des gens comme Serge CLERC ou Chantal Montellier (1996), METAL, a l'évidence, n'a cessé de s'aveugler sur le destin qu'il s'était lentement préparé dès l'instant où, se refusant au suicide financier sans en assumer à haute voix les compromis inéluctables, il s'est engagé sur la corde raide qui mène, par la voie du déguisement, de la qualité réelle à la qualité proclamée.

Lorsque l'évidence de la chute fut incontestable, , lorsque le naufrage ne put être caché plus longtemps aux passagers affolés, le Capitaine de service — sans lequel, cependant, le METAL de la meilleure époque n'aurait sans doute jamais vu le jour — fichant en s'en fichant, tel un Achab démentiel à la poursuite d'une fiction, sa jambe de bois sur la passerelle pourrie de son rafiot, se mit à hurler fort au naufrage, à la face du ciel et de l'océan qui s'en fout, pour conjurer un sort depuis longtemps foutu:

"METAL HURLANT n'a rien à dire! C'est vrai!"

Ménageant la chèvre et le chou, les valeurs culturelles et la punkitude, en d'autres termes, en porte-à-faux total, Jean Pierre Dionnet se démène avec la contradiction:

"Il ya un METAL ésotérique et mythique.

"Il y a un METAL plein de grosses ficelles"...etc.

Cette affirmation bornée de la contradiction, ce refus du discours cohérent le plus élémentaire (respect du principe d'identité) reste assimilable, dès lors qu'on le prononce d'un lieu de pouvoir, quelqu'il soit, au terrorisme:

Pure violence d'un discours qui croit encore à la contradiction comme élément constitutif d'une identité, faisant feu et flèche de tout bois — intellectualisme outrancier ou désinvolture affichée — , face à une cause perdue d'avance. Drames larvés et inquiétantes lézardes dans un édifice que dissimule une façade théâtrale et hurlante dont les spasmes ultimes tentent de se prolonger indéfiniment au sentir de la mort.

Ils ne perdureront pas.

En attesterait davantage encore, s'il était besoin, l'étrange application qu'ils mettent à s'auto-satisfaire (comme des somnambules à marcher droit.)

Bernard A" ART.

Il suffit d'imaginer ce que pourrait être un METAL HURLANT qui s'en tiendrait à la publication des bandes de MOEBIUS, celles de Serge Clerc, qui aurait su garder Robial et TARDI, qui passerait encore quelques nouvelles (comme c'était le cas à ses débuts), qui donnerait de temps en temps du CORBEN (à tout le moins la suite promise de "DEN" —Le moindre des respects pour son lecteur étant de le tenir au courant des difficultés relatives à l'acquisition de certaines planches, si difficultés il y a— et qui passerait un peu de Masse et de BODE' (dont on n'attend toujours la seconde publication promise dans L'éditorial du numéro 4) pour comprendre qu'il vaudrait mieux donner 15 francs pour 60 pages que 10 pour cent pages minables: L'invasion consentie des dessinateurs amateurs dans les pages de METAL (serait-il vrai qu'on les paye au rabais? sinon, qu'on nous en parle un peu!), le vocabulaire speedé et punkisant de la partie rédactionnelle (si elle mérite ce nom) donnent le degré de température fièvreuse qui hallucine sérieusement, ces derniers temps, les dirigeants de METAL.

Pris au piège de la périodicité, de la rentabilité et noué dans un contexte culturel où, sous couvert de libération, d'émancipation et d'épanouissement prétendus, le refoulement va bon train, Métal se meurt en u pla - çant, à l'entendre, un point d'honneur. Qu'il soit jusqu'ici, à l'en croire, passé à travers les mailles des filets des criti - ques sans trop en souffrir n'a rien de surprenant, lorsque l'on sait que ces "critiques", bien incapables de distinguer entre les oscillations spectaculaires et les symptomes diffus, mènent en leur domaine un travail aussi entaché de désinvolture et de paresse que Metal peut le faire dans le sien.

Etre juste obligerait malgré tout à marquer un temps d'arrêt sur L'oeuvre d'un MOEBIUS, par exemple, grace auquel METAL continue à se vendre: perdu un moment dans les déserts de son "ailleurs", il commence semble-t-il à en mesurer la fécondité et la richesse, par le moyen d'une dramaturgie plus élaborée qu'elle ne L'était à ses débuts. Les vertus de la composition sont pour beaucoup dans la qualité des dernières planches du "GARAGE HERMETIQUE DE JERRY CORNELIUS", dans lesquelles la frénésie de rapports quasi-surréalistes entre les personnages s'est substituée lentement à L'insipide vacuité des premiers errements du Major GRUBERT.

Moebius est assurément L'un des seuls collaborateurs de METAL HURLANT qui, par son oeuvre même, nous rappelle que le lecteur de Bande Dessinée a besoin, comme L'homme en général, d'une respiration de L'âme comparable à celle, physique, de son corps. A cet égard, la Bande Dessinée manque d'air et celui que METAL HURLANT nous donne à respirer semble depuis longtemps vicié. L'ART, qui prend un sens avec des gens comme MOEBIUS, s'y manifeste à notre sens trop peu pour que la Bande Dessinée y soit totalement à L'abri d'une secrète asphyxie spirituelle.

Couverture pour METAL censurée.

BAZOOKA: l'inconscience malheureuse

BAZOOKA manifeste, considéré comme pur mouvement, (peut - être seulement de mode) l'aspiration la plus débridée (celle qui ne sait pas se tenir en société) à la liberté absolue. Liberté de penser, de dire, qui a compris qu'elle creuserait sa propre tombe à vouloir ne serait-ce que l'anarchisme de la forme, ou la subvertivité systématique du fond. BAZOOKA ne veut être ni ceci, ni cela, pour trop vouloir être là. En conséquence, et à ne retenir que l'explicitement dit, pas de "pensée BAZOOKA", mais bien plutôt ce qui fuit toute pensée, et par le haut (quelques pseudo réflexions théoriques absconses,), et par le bas (assentiment délibéré et terroriste à la morale commune), à savoir le désordre:

Désordre mental: BAZOOKA fait table rase, mais loin de repartir de la table ainsi dégarnie, prend position dans le tas d'immondices évacués;

Désordre formel: subvertion des outils techniques d'illusion cal- graphique (la composition typographique se donne à voir comme pure forme par les processus d'interruption mis en place: on noircit les blancs au gré de la fantaisie, on décale la justification sans principe déterminé, on signale le formel typographique par une biffure manuscrite ...etc.) Nous reparlerons plus précisément de ce petit chef d'oeuvre de perversion que peut représenter l'agrandissement des trames...

Liberté essentiellement négative, donc, et là même où elle assentit, par pure lassitude ou second degré, à ce qui se donne explicitement et naïvement, dit-on, comme ordre: selon le contexte: pensée vulgaire, aphorismes communs, dialectique de bistrot ou même, avec la pervertion qu'on reconnait, nouvelle philosophie de haute volée).

Autant dire que BAZOOKA ne croit en rien, s'en moque et croit pouvoir en attester par la diversité de ses dires. Assis pour de bon dans la contradiction, niant la contradiction, debout sur la barricade de la contradiction, piétinant du même coup la contradiction, BAZOOKA EST la contradiction, c'est à dire rien dont on puisse dire qu'elle est position de ceci OU de cela. BAZOOKA est ce "OU", il est l'expression effective de la liberté du dire, c'est à dire, comme OUI au "OU", e NON au ceci ET le NON au cela. Il est négation et se dit tel. BAZOOKA plonge dans la vie et regarde sans n'en rien retenir: Tel est bien BAZOOKA, pur scepticisme, ou, pour reprendre les termes d'un grand philosophe, "pensée parfaite anéantissant l'être du monde dans la multiple variété de ses déterminations".

STP ////

"NOUS SOMMES JOLIS/JOLIS/ JOLIMENT VIDES"

J. Rotten (Sex Pistols)

Personne,jamais,n'a douté de la profondeur du sentiment attaché au scepticisme,ni,à l'inverse , de la faiblesse des concepts autour desquels il s'articule.

Qu'un "destin nous menace",comme l'écrit l'éditorialiste du numéro 37 de L'Echo Des Savanes, voilà qui n'est pas douteux: on ne voit pas qu'une époque puisse n'être jamais menacée par aucun destin funeste,comme tout autre possible.L'attente, à trop s'impatienter et à refuser la voie du travail effectif,visualise ses mirages où elle le peut.
Ce que BAZOOKA et leurs complices ne veulent pas voir,c'est que le repérage d'une crise et son expression n'ont jamais achevé son dépassement.Lors même qu'ils mettent un point d'honneur à dire hautement leur refus de cette possibilité,ils ne font guère plus que de nous conforter dans l'identité qu'on leur peut aisément assigner . Absence d'identité,devrait-on dire,puisque c'est dans la fuite et dans un nihilisme travesti qu'ils en ont établi le siège. Le nihilisme possède bien sa vérité,vérité délibérément délétère,mais dont un esprit qui ne cherche rien d'autre qu'à devenir qui il est profondément ne peut se satisfaire.
Prétendre vivre de son propre vide,se tenir à des béances (de fait aménagées à coup de raisonnements plus subtiles qu'ils ne le voudraient laisser paraître), c'est,assurément,se nourrir du

mensonge qui donne à croire à la complète négativité de toutes choses,et,dans le même temps, s'aveugler sur la positivité relative de ses propres choix. Comment dire NON sans dire OUI, à tout le moins,à ce NON?
Faire valoir,comme le voudrait BAZOOKA,la pure "abstractivité" des valeurs en général,leur relativité et leur "in-signifiance" foncière —et,à un certain niveau d'analyse,incontestable- c'est ne dévoiler que partiellement la vérité,et,de toutes manières,s'auto-poser dans ce désert comme in-signifiance,au même titre que le reste,à tout prendre sans distinction.

C'est donc se jouer d'une contradiction (pour ne pas dire en être le jouet),qu'il ne suffit pas de revendiquer comme telle pour en faire une attitude tenable.

L'Echo Des Savanes,le premier, joue avec le feu:sous couvert de réflexion théorique,il se marre:constatant que "le désert croît" nietzschéen (en appelant aux autorités n'a semble-t-il jamais fait de mal à personne), et se refusant à se dire nihiliste ou pessimiste ,L'ECHO pose — sérieusement croit-on- la question:"A QUOI CROYONS NOUS ?" et de répondre,tout aussi sérieusement:"a)Au Père Noël b)Au droit à être naïen, c)Aux sectes.

Produire des bandes délibérément vides,nauséeuses,pour le plaisir,la force de travail (avec leur consentement naïf) de centaines de dessinateurs sous l'alibi peu reluisant de l'expression d'un malaise contemporain,c'est devoir,tôt ou tard, souffrir du revers de la médaille,le retour de la flamme. L'ennui.La mécanisation.Le plus à croire et s'en féliciter pour ne pas perdre la face.

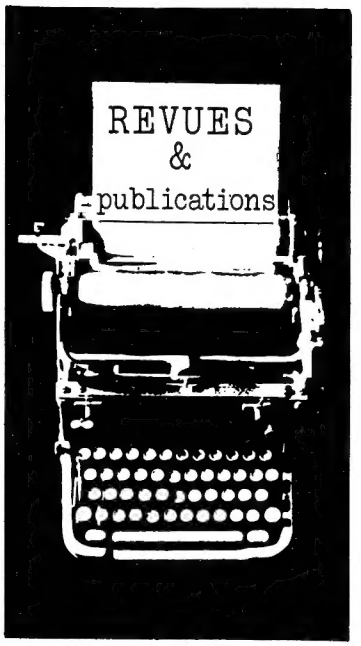
Sortir chaque mois,coûte que coûte, un journal,pour ne pas sombrer dans l'irrégularité de parution propre aux fanzines.Pour ne pas perdre de fric non plus,avec l'excuse de la recherche et de l'audace.Ça porte un nom:quelque chose comme la décadence.Pateloux dira qu'il y a là des relents de Marijac.Lui aussi en est à devoir faire flèche de tout bois pour une cause qu'il sait perdue d'avance.Car la cause est perdue.Si le "No Future" parle aux gens de notre génération,il n'en reste pas moins vrai qu'il ne recouvre guère plus que l'expression d'un manque,d'un vide,dont BAZOOKA offre la meilleure visualisation (là est sa valeur).Il ne réfère qu'à la réalité que l'on veut bien composer à partir de lui:par exemple,des journaux vides.C'est peu,trop peu pour les suivre.

Il reste que BAZOOKA donne l'expression la plus juste,sur le champ esthétique,de ce que,quoi qu'ils en veuillent dire,la pseudo-philosophie contemporaine a toutes les peines à déglutir,de ce que l'éthique se refuse à penser,la science à formaliser, et qui pourtant baigne comme réalité fantasmatique fondamentale l'époque moribonde qui nous voit vivre.

SOUS L'IMAGE, LE REMORDS...

Le type d'esthétique élaboré par BAZOOKA (ELectric-Clito, Chriss Plack de Crass,José Perfection...etc.) présuppose,à notre sens,la culpabilité.Ce sur quoi BAZOOKA a toujours travaillé,pour l'essentiel, relève de ce qui peut être source de culpabilisation:l'imperfection,les ratés du discours,l'erreur,le langage paresseux,ses lapsus,la sexualité en déroute,le pathologique enfin.Accidents,salles d'hopital,prothèses articulées sur les membres malingres d'enfants poliomyélitiques (30 X 40 FUTUROPOLIS) ,scènes d'homosexualité warholiennes,Le registre est couvert qui va de l'angoisse de la mort à la culpabilité du vivre.Culpabilité certaine ,lorsque l'on considère l'incontestable insistance avec laquelle le groupe BAZOOKA réitère sans répis les mêmes schèmes morbides ou désespérément subversifs.Que BAZOOKA montre ce que l'on cache,qu'il donne lecture du texte refoulé n'aurait rien d'inquiétant s'il n'y mettait ce ton assurément étrange qui fait "comme si" un tel discours devait être necessairement partagé et ,surtout,comme si l'on y devait consacrer le temps de travail considérable qu'eux-mêmes (malgré la relative facilité d'execution de leurs images) lui accordent. BAZOOKA apparait comme poursuivant une tentative fébrile de libération absolue par l'affirmation forcenée et bornée d'un non-intégrable qui se donne délibérément comme tel,avec une sorte d'arrogance qui ne demande rien d'autre que d'être appréhendée comme la figure de l'Autre en soi.Ce qui ne peut être révoqué en doute,c'est que cette mise en évidence du refoulé n'a rien de thérapeutique — qui serait:pour l'abandon d'un certain matériel cancereux —;elle est,à l'inverse, décadente en tant qu'elle ne vise que l'affirmation de sa propre idiosyncrasie,de l'ensemble de ses particularités (troubles,options partialles). Dire,du même coup,que la subjectivité s'y donne comme subjectivité nécessairement partagée,(I.E.:comme objectivité): c'est comprendre que cette entreprise vise la reconnaissance du partage d'une différence:différence d'avec l'autre (celui qui tente de faire autre chose que d'affirmer son discours comme nécessairement vrai.)La séduction d'une telle entreprise,dont l'atout principal est la puissance du sentiment attaché à la subjectivité,est inévitable pour qui l'écoute (de façon bienveillante).
Pour ce qui est de la facture esthétique proprement dite des planches de BAZOOKA, la filiation du théorique masqué et de l'exécution est évidente:on trouve,parallèlement,un usage de la perfection qui se fonde sur une incompréhension délibérée (subversion de sens)de sa visée propre:rendre,par la pertinence,la justesse et la qualité formelle,la valeur d'un contenu privilégié.On trouve ainsi des formes aveugles,très élaborées ,hyper-réalistes (calques sur photos ou travail sur projection)qui,eu égard au contenu,disqualifient l'utilité (dans le champ pratique) du travail consciencieux.Cette "perfection"de l'oeuvre bazookaïenne (excepté les planches d'Olivia CLAVEL —Joe Télé—,qui donnent à lire en clair la maladresse et l'incompétence techniques (au niveau du dessin lui-même) du groupe)n'est non seulement pas au service d'un propos interessant mais tend de plus en plus vers la subordination à un discours vide,inconscient,imparfait volontairement,à peine ébauché lorsque la nécessité l'imposerait... etc.Cette tentative de déculpabilisation (ne pas oublier les antécédents malheureux de la beat-generation et des"hippies")reste assurément une des formes les plus déficientes de la lutte contre la culpabilité:elle ne fait valoir que la liberté sans but,le plaisir pour lui-même,la valeur inanexable de l'affect,l'incontournabilité de l'inconscient et sa valeur pour lui-même en tant que rien ne valide — dans l'absolu — la necessité de l'effort pour vaincre l'obscurité.La perfection aveugle de la forme est là comme pour accréditer la validité de ce qui était pensé jusqu'ici comme sans valeur.Dans le monde de l'art officiel,l'hyperréalisme fournit le plus exact reflet de ce nouveau défi ,bien vain, lancé à la rationalité (dont seules les modalités contemporaines d'actualisation sont moribondes).
Avec l'hyperréalisme,on n'avait jamais fait mieux du point de vue de la perfection de la représentation picturale (au sens de sa crédibilité),jamais pire du point de vue de l'inanité,de l'inconsistance de son contenu. Cette affirmation du vide passe par la violence:"Je suis fou, et alors?"La paranoïa s'ouvre en se fermant,elle autorise son repli sur le fondement de sa réalité (c'est aussi possible,pourquoi,dès lors,l'écarter?)...
Reste à savoir ce qui se joue réellement sous les points de la trame agrandie (subvertie dans sa fonction,son pouvoir d'illusion),ou,pour reprendre un bon mot du BULLETIN PERIODIQUE,reste à répondre à la question:
"Qu'est ce qui se trame?".N' attendez pas la réponse de ceux qui ont posé la question, ils s'en foutent.

STP



La Bête est Morte.//Calvo

La bête est là,grimaçante,triom - phante sur son trône de mort: le char d'assaut.Tu peux bien essa - yer,petit Lapin,d'arreter le mon- stre de métal,mais sache qu'il t'écrasera sans écouter les plain tes de tes yeux,celles de tes bras désespérés.CALVO dessine des ani maux,de petits animaux gentils aux sourires joufflus qui se font bro- yer par l'implacable machinerie de la guerre.L'étonnant mélange d' un graphisme tout en rondeurs,qui reflète la joie enfantine,et du réalisme le plus cru lorsqu'il s' agit de décrire l'horreur,pro - duit le même effet de perversion que les bandes d'un BODE'.
Les illustrations de CALVO,hautes en couleurs,donnent à l'épopée décrite toute la grandeur de son échelle émotionelle.Que l'on ne s'étonne pas de la pertinence, de l'exactitude et de la profon- deur de cette retranscription des sinée du drame le plus récent et le plus dévastateur que l'humanité ait connu;ce récit (contemporain dans sa réalisation,aux évène - ments relatés) a été profondé - ment imprègné du climat mental de l'époque.Un critique s'est plaint du ton très "on les aura" du texte de DANCETTE.L'erreur procède ici,comme bien souvent, de l'oubli:ceux qui n'ont pas connu —nous en sommes— l'hys- térie de la libération,la fré - nétique jubilation du sortir de la guerre (que nous donnent à sentir les enregistrements so- nores ou pictoriels que nous pos- sédons),ne peuvent pas concevoir toute la force que pouvaient a- voir sur les esprits les évène- ments de l'époque,tels que le débarquement ou la libération de PARIS.CALVO et DANCETTE ne sont cependant pas des "journalistes" Le récit n'est ni descriptif dans son intention,ni,à l'in- verse,prétexte à de belles ima- ges esthétiques:Les narrateurs tentent,et réussissent,de nous faire vivre du dedans ce que des millions d'hommes ont vécu et que la mémoire de l'humanité ne peut pas oublier.

Les visions de CALVO parlent l' éternel Langage des choses vraies. Les marées animales vêtues de vert grimpent,innombrables fo - rêts de rage destructrice,à l' assaut d'une forteresse menacée qui surnage,îlot pathétique,dans cet océan délétère.Puis les té- nèbres enveloppent le village du massacre.La danse infernale de la guerre tord machines et âmes en une même agonie...
Exacerbée dans son expression, jouant de l'ironie,de la déri - sion,du desepoir et des jubila- tions que notre anthropomorphis- me nous y donne à lire,la "GUER- RE MONDIALE CHEZ LES ANIMAUX" n' est pas tout à fait que les hom- mes vécurent:elle est plus forte encore,plus suggestive,plus puis- sante,et,par la magie de la trans- position,nous montre plus claire- ment que toute autre forme d'ex- posé historique ce que la guerre où s'affrontèrent les hommes d'ici bas fut véritablement.
Désignant la BETE chez les bêtes, CALVO et DANCETTE nous laissent anticiper ce qu'elle sera en nous si nous n'y prenons pas gar- de.
Qu'il ne soit jamais trop tard pour comprendre que "LA BETE EST MORTE" pour qui le veut.

RF: "LA BETE EST MORTE" par Vic- tor Dancette et Edmond-François CALVO;réedité par FUTUROPOLIS. .....60f.

WRIGHTSON.

30/40 FUTUROPOLIS

Quelques fois,lorsqu'à l'horreur de la nuit se joint un lugubre cri de chouette ou l'inquiet frôlement des pieds sur la mous- se,humide,nous sentons notre coeur s'étreindre et le froid nous envahir:L'horreur est là ! L'horreur est le lieu de prédi - lection de Berni WRIGHTSON.Il y circule avec autant d'humour que de sauvagerie débridée.On connaissait de lui quelques beaux récits parus dans les "CREEPY" et "EERY" de la gran - de époque,ainsi que par de moins bonnes choses — sans doute acquises à prix réduit — publiées dans les "Spéciaux USA" de l'ECHO DES SAVANES.Au vu de ces publications,et eu égard à la qualité générale du travail publié par FUTUROPOLIS,on pou- vait légitimement espérer,à l' annonce de la parution prochai- ne d'un "30 X 40" à lui consa- cré,pouvoir apprécier sur le format convenable la majesté et la frénétique grandeur de son graphisme ,tel qu'il apparait, par exemple,dans "SWAMP THING" ("La Créature des Marais",tout récemment réédité par les Edi- tions du Fromage).Il ne faut malheureusement guère compter trouver dans cet album les bel- les et grandes visions gothiques auxquelles WRIGHTSON nous a ac- coutumés et qui lui ont conféré le prestige que l'on sait.Il est dommage,connaissant la qualité et la réelle beauté de l'édition dirigée par Etienne Robial,que nous n'ayons droit qu'à des dessins simplistes au graphisme inachevé,petites choses qui au - raient été fort honorables dans les pages d'un "SPECIAL USA" — Gasp! — de l'Echo,mais qui ne font pas honneur,à notre sens , au graphisme titanesque de WRI - GHTSON.Reste une sublime couver- ture qui reprend un des rares dessins fabuleux de l'album,mais qui ne suffit pas à nous conso- ler de l'absence des visions grandioses que nous offrirent les éditions américaines.

Vaughn BODE:
publications

Il y a des artistes à la mort desquels on ne veut pas croire, certains créateurs dont on cherche à prolonger l'existence. Vaughn BODE',l'ange libre à la chevelure d'or,est de ceux là.Plus d'un an après sa mort, les éditions de luxe envahissent le marché:DEADBONE,CHEECH WIZARD,ainsi que les réeditions de ses comics (Junkwaf fel The man) et les multiples T-shirts,puzzles et autres posters.Le travail effectué par Northern Comfort Communications,en collaboration avec la famille de BODE' et les amis de celui-ci,relève-t-il de l'amour et du respect ou de l'operation financière dûment calculée? Quoi qu'il en soit, ces réeditions nous donnent le plaisir d'apprécier le travail de BODE' dans toute la splendeur achevée d'un album pensé et revu par lui pour ce qui est de DEADBONE,recollecté et relettré par d'autres dans le cas de cette oeuvre malhabile de ses débuts qu'est "DAS KAMPH" (disponible chez l'ex-FURCPOLIS "Shadow" (130,rue du Théatre,Paris 15è.) Parmi ces ouvrages,un recueuil des histoires du CHEECH WIZARD(le magicien défoncé) dans lequel,sur 80 pages — dont 12 en couleurs — l'étrange clown pervers tente de faire accéder à la"lumière souriante" les lézards aussi verts que cons qui cohabitent dans son univers. Lorsque l'apprenti-lézard ne comprend pas les leçons de son maître (ou lorsqu'il met en cause l'autorité de celui-ci)il a de grandes chances d'être ramené à la raison par "A KICK IN DA BALLS" (nous laissons au lecteur le soin de traduire) que le CHEECH WIZARD semble tenir pour un remède aussi drastique en son esprit que délétère en celui du lézard.
Le dessin de BODE',sécurisant jusqu'à l'effroi,nous restitue la vision d'un monde gonflé par l'abondance d'une énergie foetale qui adoucit tout ce qu'elle touche.Ce qui n'empêche pas les lézards d'être battus ,pendus, écrabouillés,car BODE' nous rappelle toujours à la souffrance du monde et ne s'est jamais laissé prendre au piège de la niaiserie disneyenne.La magie de BODE' éclaire chacune des humbles images de l'album:qu'on ne s'y trompe pas:l'univers de Vaughn ne se limite pas à quelques centimètres carrés de papier imprimé,pas plus qu'il n'est compris dans les bornes spatio-temporelles qui ont pour coordonnées NEW YORK-SAN FRANCISCO 1942-1975;non,l'univers du magicien est de toute éternité le lieu de rencontres des énergies divines.Quelque part,dans une clairière éblouissante de lumière souriante,CHEECH chemine,escorté par deux ou trois papillons joyeux.

Neal Kirby

Exclusive Agent for Jack Kirby Original Art and Reproductions

7 Milford Lane
Suffern, N.Y. 10901
914-357-8029

A SUIVRE n°0:

Lorsque l'on sait que Monsieur Jean Paul Moujin ,interrogé il y a peu sur ses intentions en ce qui concernait la publication qu'il préparait pour les éditions CASTERMAN (A SUIVRE) répondit:"J'essaie de ne rien faire" On n'est pas étonnés de la nullité du n°0 ;ce néant qui s'affirme à chaque page de la revue n'a d'égal que le luxe et le pédantisme de celle-ci.Quand on veut "ne rien faire",ne pas avoir d'idées, on réussit bien plus sûrement à atteindre ses fins que si l'on s'était donné un projet précis.
Nous ne savons pas si Monsieur MOUJIN pratique ZAZEN au dojo de la rue de Pernety,sous la direction de maître DESHIMARU,mais il semble avoir très mal digéré le principe Zen d'arrêt de la pensée et l'avoir appliqué avec beaucoup de maladresse à l'édition.Les autres collaborateurs du journal ne semblant pas faire montre de plus d'imagination,Le nouveau pavé qu'ils lancent dans la flaque boueuse de la Bande Dessinée risque fort de couler au fond avec les PILOTE ,ECHO et autres METAL.
Nous en sommes réduits à retrouver,sur 108 pages,des gens dont la célébrité n'est plus à faire et qui sont patronnés depuis longtemps par CASTERMAN (TARDI et surtout PRATT).Le but de cette nouvelle publication n'est certes pas de faire connaitre de nouvelles gens au public , il faut que ce mastodonte au tirage impressionnant (160 000 exemplaires;plus ou moins 16 fois METAL) se vende...
Les prétentions pseudo-intellectuelles d'A SUIVRE — mettre en valeur la Bande Dessinée comme mode d'expression narratif à part entière (SIC);on croit rêver — masquent,sous un aspect littéraire bidon et les prises de position curieuses de son rédacteur en chef l'extrême misère de son fond; et il s'en faut de beaucoup pour qu'A SUIVRE,soit,comme on voudrait nous le faire croire,une revue adulte.

STP n°0:

BODÉ - MOEBIUS - KIRBY

Le STP n°0 est disponible chez SHADOW (130,rue du Théâtre,75015 PARIS ; ou à: STP : 252, Rte du Pontouvre, 16600 RUELLE (7f.oo)

Neal ADAMS

Bernard KRIGSTEIN

George HERRIMAN

METAL HURLANT / COUVERTURE CENSUREE (REALISEE PAR BERNARD AMIARD) CF / p. 46

METAL HURLANT

BAZOOKA